POPULIARIAUSIAS ŽAIDIMŲ ŽURNALAS LIETUVOJE!

4,3GB DVD

PC klubas

TEMA — SYSTEM SHOCK IR BIOSHOCK!

KARTU SU GAMES.LT

Nr. 10 (53)
Kaina 9,99 Lt
Prenumeratos kaina:
be DVD 3,99 Lt
su DVD 7,99 Lt





ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

CIV IV: BEYOND THE SWORD
Technikos progresas ir išnykusios tautos

TWO WORLDS
Didžiulis visiškai naujas RPG pasaulis

MEDIEVAL II: KINGDOMS
Pagaliau tikras žaidimas apie Lietuvą!

HARDWARE CLUB

Pirmieji DirectX 10 vaizdo plokščių testai

SOFTWARE CLUB

Nemokamos failų tvarkyklės

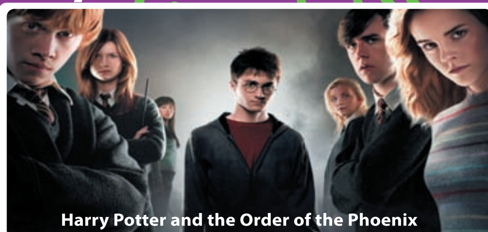
MĖNESIO ŽAIDIMAS

MOH: AIRBORNE

LABIAUSIAI LAUKIAMI ŽAIDIMAI: Assasin's Creed | Gears of War | Hellgate London | STALKER.: Clear Sky

inpoc | Niekada negali žinoti, kas ir kada įsimylės Tavo šypseną

Super žaidimas



Rašykite SMS: PC JAVA 982909 **Siųskite numeriu:** 1354 **10 Lt**

LG: KG800. Motorola: E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D600, E250, E330, E350, E360, E900, X460, X480, X500, X660. Siemens: C65, C75, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, W810i, Z520i, Z530i.

Java žaidimai



Spider Man 3

Rašykite SMS: PC JAVA 861446
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: E398, L6. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 5300, 6020, 6021, 6030, 6070, 6100, 6101, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D520, D600, E330, E350, E360, E900, X660. Siemens: CF75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, W810i, Z520i, Z530i.



SOCOM: U.S. Navy Seals

Rašykite SMS: PC JAVA 498775
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: E398, L6, V3 Razr. Nokia: 3100, 3120, 3200, 3220, 3510i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6151, 6230i, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D520, D600, E330, E350, E900, X100, X480, X660. Siemens: C60, C65, C75, CF75, CX65, CX70, CX75, M55, MC60, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, T610, T630, Z520i, Z530i.



Worms 2007

Rašykite SMS: PC JAVA 878908
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG245, KG800. Motorola: E398, L6, V3 Razr, W220. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D520, D600, E250, E350, E360, E900, X160, X300, X500. Siemens: AF51, C65, C75, CF62, CF75, CX65, CX70, ME75. Sony Ericsson: J230i, K300i, K310i, K700, K750i, T630, W810i, Z520i, Z530i, Z550i.



Pirates of the Caribbean 2

Rašykite SMS: PC JAVA 225512
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

Motorola: E398, V3 Razr. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D600, E330, E350, X660. Siemens: C65, C75, CF75, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, W810i, Z520i, Z530i.



Ratai

Rašykite SMS: PC JAVA 228303
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

Motorola: E398, V3 Razr. Nokia: 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6111, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 7260, 7270, 7360, N70. Samsung: D600, E350. Siemens: C65, C75, CF62, CF75, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, Z520i, Z530i.



Rašykite SMS: PC ORAKULAI <tavo klausimas>
pvz.: PC ORAKULAI ar Benas mane myli? Siųskite numeriu: 1352 **2 Lt**



Rašykite SMS: PC SEKME <Jusu horoskopo ženklas>
pvz.: PC SEKME DVYNIAI Siųskite numeriu: 1352 **2 Lt**

Mp3 melodijos

RyRalio DJs * Sultry Blue	989546
69 danguje * Gyvenu	510967
69 Danguje * Super mergaitės	989464
69 Danguje * Ruri	989461
69 Danguje * 9 Danguje	989452
A.Mamontovas * Viskas iš naujo	989512
A.Mamontovas * Šviečiantis rytas	989510
A.Mamontovas * Saldi.Juoda.Naktis	989509
A.Mamontovas * Marso kanjonai	989508
A.Mamontovas * Leisk	989506
Jurga * Instrukcija	989534
N.Lietuviai * Man reikia greičio	989826
N.Lietuviai * Užknisa tavo skambučiai	989494
N.Lietuviai * Šešėlės	989492
N.Lietuviai * Ruri	989491
N.Lietuviai * R1	989490
N.Lietuviai * Afigienai	989470
Sel * Tik	989568
Ventukai * Tekras zemaitis	989618
V.Riaubiškytė * Man reikia tavęs	989724

Rašykite SMS: **PC RT kodas** pvz.: **PC RT 275705**
Siųskite nr.: **1350**
Siųskite draugui: **PC RT kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1350** **5 Lt**

Linksmučiai

Linksmi MP3 skambučiai



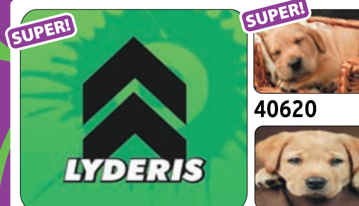
Nauja! Nauja! Nauja!

Skambina blondinė didele krūtine	987080
! Super mergaitės * Nuogos uogos	987079
Super Mergaitės * Atsiliepk ir mes…	987078
Diana * Mhhh mhaaa	987069
Blondinė * O mažuli koks didelis…	987065
Mano vardas turėtų būti Ferari…	987063
Angel * Uuh aah	987061
Linksmas bičas * Šiandien linksma	987875
! Svarbi informacija - Jums skambina	987873
Crazy * Aš tave myliu galbūt labiau	987869
Blondinės * Man skambina	987868
! Berniukas * Atsiknisk	987863
Berniukas * Tevai kelk raga	987861
Berniukas * Tetukai pakelk rageli	987860
Berniukas * Mamyte pakelk rageli	987856
Berniukas * Mamyte aš tave myliu	987855
! Berniukas * Ledo ritulys užknisa	987854
! Berniukas * Dzin dzilin	987850

Rašykite SMS: **PC FT kodas** pvz.: **PC FT 457254**
Siųskite nr.: **1352**
Siųskite draugui: **PC FT kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Tikro garso melodija gali būti mp3 arba amr formatu, tai priklauso nuo telefono modelio. Tinka: Nokia: 2610, 2650, 3152, 3155, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5500, 6020, 6021, 6060, 6070, 6080, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6136, 6151, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6235, 6255, 6260, 6270, 6280, 6288, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7380, 7600, 7610, 7650, 7710, 8800, 8801, 9300i, 9500, E50-2, E60-1, E61-1, E70-1, N-Gage, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N92. Sony Ericsson: B200, D750i, F500, J210, J220i, J300i, K300i, K310i, K500i, k508i, K510i, K600i, K608i, K610i, K700, K750i, K790i, K800i, M600i, P900, P910, P990i, S600i, S700i, T123i, T290, T616, T618, T628, T68, V600i, V630i, V800, W300i, W550i, W600i, W700i, W710i, W800i, W810i, W850i, W900i, W950i, Z1010, Z300i, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800.

Paveikslukai



498758 · 98579

88700 · 100117 · 187269

178413 · 27957 · 114356

Rašykite SMS: **PC WALL kodas**
pvz.: **PC WALL 457254** Siųskite nr.: **1352**
Siųskite draugui: **PC WALL kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Spalvoti paveikslukai tinka daugeliui mobilių telefonų su spalvotais ekranais ir GPRS.

Polifoninės melodijos

Topas

Dima Bilan * Never Let You Go	218439
Vilija * Mylėk	206288
A. Rimiškis * Kartais būna	214389
Lordi * Hard Rock Hallelujah	218458
Mamontovas * Liūdesio angelas	209484
69 Danguje * Super mergaitės	222321
Bumer 2 * Osen	221626
69 danguje * Devintam danguj	216344
Theme * Simpsons	989208
Theme * Harry Potter	989207

Naujienos



Timbaland * The Way I Are	861776
Nelly Furtado * Say It Right	221117
Rihanna * Umbrella	910422
Tokio Hotel * Monsoon	989440
Pirates Of The Caribbean	497623
Maroon 5 * Makes Me Wonder	861783
Ten * Sniege ir 69 danguje	483320
Omnitel * PANTERA	33001
Jurga * As esu jei tu esi	582272
V.Riaubiskyte * Pas tave einu	582261
YVA * Katyciu dainele	483322
Vudis * Myliu motina tevyne	582252
Mika * Relax (Take it easy)	510778
Holly Dolly * Elniukai	227909
Red Hot Chili Peppers * Snow	233096
Nusivylusios namų šeimininkės	450596

Lietuviškos

Alkana sirdis * Vilija	483313
Jeigu butu * Vudis	483312
Triu tiu tiu riu * Žas	222401
Viena * Rytis Cicinas	222329
Meilė tai * Delfinai	222328
Ateik ir pasilik * Taja	222327
Ėjom * Mango	222324
Super mergaitės * 69 Danguje	222321
Bling * Sel	222320
Beržynėliai * Mango	222319
Išsimiegok * Vudis	222317
Galbūt * Jurga	222316
Alaus alaus * Jonas	222315
Parašykite man laišką * Sel	222314
Apie meilę * Yva	222313



Teka saulė * Rasa ir Jonas	222312
Prisimink mane * Vilija	222310
Lietuvos rytas * Hokšila	218217
Laikas būt pirmiems * Marijonas	218216
Tegul sako * Atlanta	217133
Devintam danguj * 69 danguje	216344
Dolce Gabana * Raketa	216342
Laimė šalia * A.Rimiškis	216334
Asaros * 69 danguje	216333
Sielos nemiega * G&G sindikatas	214403
Kartais būna * Andrius Rimiškis	214389
Daina ne daina * YVA	211818
Muzika * Sel ft. Mia	211815
Man nesvarbu * Neo	211812
Vivo per lei * Mino ir Vilija	209484
Mažyti mielas * Mokinukės	206018
Saulė * Augustė	206016
Į klubą * Raketa	195158
O kam sava * Andrius Rimiškis	209482
Saules miestas * Sel	188103
Blogom mergaitem viskas * Dange	188102
Ruri ruri * Naujieji lietuviai	187159
Spjaudau ir gaudau * Vilija	187157
Žalios metos * Atlanta	178454
Mūsų tai neliečia * Raketa	178450
Mes vyrai * Andrius Rimiškis	187162
6 nebūsiu * Mėsa	173768
Afigenai * Naujieji Lietuviai	173767
Šok ir nesustok * Biplan	173759
Nebenoriu laukt * D. Butkutė	161078
Pasaka apie du brolius * G&G	160779
Nebijok * Jurga	160373

Russian

Rusijos himnas	160234
NevozmoznoeVozmozno * D.Bilan	467669
Nochnoj huligan * Dima Bilan	272524
LML * Viagra	497813
Horosho krasavicam * Serdiuchka	497812
Hochesh ja tebe spoju * Korni	497805
Dza la la * Katia Lel	497803
Ja umoliaju * A Europa	497789
Poleteli * Filipp Kirkorov	497589
Vzletai * Hi Fi	225496
Moi yasnye dni * Oleg Gazmanov	222544
Osen * Bumer 2	221626
Svoboda * Sergej Shnurov	213667
Vozle doma tvoego * Serjoga	213230
Natasha * Ruki Vverh	116685
Tancy * Reflex	116684
Prosti kiska * Mumij Trollj	116683
Itogi * Zemfira	88711
Sideli i kurili * Splin	65960
Svoboda * Leningrad	65956

Populiari

Happy birthday * Flipsyde	201844
Hips Don't Lie * Shakira	213723
Back In Black * AC/DC	12073
Thunderstruck * AC/DC	10137
Daddy Cool * Boney M	21321
Your're Beautiful * James Blunt	173731
World, Hold On * Bob Sinclar	214526
Sexy Back * Justin Timberlake	221832
Trumpets * Flipsyde	219363
Precious * Depeche Mode	173687
We Will Rock You * Queen	25005
Maneater * Nelly Furtado	218637
Voodoo People * Prodigy	38570
My Love * Justin Timberlake	483301
Lambada	66420
The Sopranos garso takelis	10597
Final Countdown * Europe	24106
Don't Cha * The Pussycat Dolls	172723
Love Generation * Bob Sinclar	182252
Feel * Robbie Williams	120116
La camisa negra * Juanes	209539
Back For Good * Take That	208729
All I Want * Mariah Carey	189010
Don't Give Hate * Jamiroquai	188377
Bongo bong * Manu Chao	188104
Me gusta * Manu Chao	187165
Hung Up * Madonna	182253
Luxurious * Gwen Stefani	182238
Get Your Number * Mariah Carey	179667
Whoomp * Crazy frog	178455
Someday * Britney Spears	173791
The pink panther * Crazy Frog	173766
Popcorn * Crazy Frog	173765
La Tortura * Shakira	115932
We Belong Together * M.Carey	115927
The War Is Not Over * Walters	113183
Lonely * Akon	100363
Counting Down Days * Imbruglia	92877
The Sound Of San Francisco	84528
Everybody Hurts * R.E.M	84209
Here With Me * Dido	84199
My Heart Will Go On * Titanic	84198
Lift Me Up * Moby	74397
I'm Out of Love * Anastacia	73963
Call on Me * Eric Prydz	73515
My My My * Armand Van Helden	69448
Sunday Morning * Maroon5	66292
EnjoyTheSilence * DepecheMode	66274
Misunderstood * Robbie Williams	58185
Pump it up * Denzel	57531
Chocolate * Kylie Minogue	44977
Guilty * The Rasmus	44975
Shake That * Scooter	44767
Boro Boro * Arash	43652
My Prerogative * Britney Spears	43534
Bang Bang * Kill Bill	38908
Firestarter * Prodigy	38726

Rock

Hard Rock Hallelujah * Lordi	218490
About A Girl * Nirvana	208738
Anarchy In The UK * Sex Pistols	206151
Number Of Beast * Iron Maiden	65906
Amerika * Rammstein	45258
Someday * Nickelback	32516

Polifoninei melodijai gauti rašykite SMS:
PC SUPER kodas pvz.: **PC SUPER 275705** Siųskite nr.: **1352**
Siųsti draugui: **PC SUPER kodas 3706XXXXXXX** Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**
Mono melodijai gauti rašykite SMS:
PC M kodas pvz.: **PC M 275705** Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Melodijos tinka:

Polifoninės melodijos tinka: Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, K750, W800i, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams.

WAP nustatymai

Įsitikink, kad tavo telefone nustatyti WAP parametrai! Atsisiųskite parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai sukonfigūruos WAP - Nokia ir Sony Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 tinkluose.
Rašykite žinutę: **GPRSWAP** Siųskite numeriu: **1352** 2 Lt

Pagalba: 8 656 56000, help@inpoc.lt

Sveiki,

Po netradicinio praėjusio numerio, skirto beveik tik „Games Convention 2007“ parodai, pateikiame įprasto formato žurnalą su visais pažįstamais skyreliais. Apie parodą užsiminiau neatsitiktinai, nes video iš kelių stambiausių kompanijų pristatymų rasite šio numerio DVD diske.

Šiame numeryje daugiausiai dėmesio skyrėme pagaliau pasirodžiusiam ambicingajam „BioShock“ žaidimui bei jo idėjiniams pirmtakams „System Shock“. Žinoma, tema nėra tokia didžiulė kaip praėjusiame numeryje, tad turime ir nemažai kitų žaidimų apžvalgų, kur lygiai taip pat lauktas, tačiau ne visas viltis pateisinęs „Medal of Honor: Airborne“.

Beje, žaidimų informaciją prie recenzijų papildėme jų vieta pagal „online“ reitingų vidurkį bendroje duomenų bazėje. Šią informaciją ir pačius vidurkius ėmėme iš svetainių www.gamerankings.com ir www.metacritic.com, kuriose surenkamos visų stambiausių leidinių ir svetainių apžvalgos bei sudaromas jų vertinimo vidurkis ir atitinkamai priskiriama vieta bendrame sąraše. Vieta nurodyta pagal žaidimo pasirodymo platformą, užtai „BioShock“ ir skiriasi dviejose versijose. Manome, bus įdomu sužinoti ne tik tai, kaip žaidimą vertina pasaulio žaidimų kritikai, bet ir kokioje vietoje jis yra tarp iki šiol išleistų ir apžvelgtų poros tūkstančių žaidimų (PC atveju).

Ričardas Jaščemskas



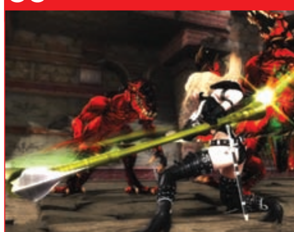
Turinys 07 10

10


14


28


42


60


Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Reda Lazaravičienė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Rokas Andreikėnas, Vytautas Lukaševičius, Vidas Gavelis, Paulius Paskačimas, Žygimantas Kudirka, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Martynas Klimas, Martynas Petkevičius, Tomas Čepulis, Linas Jarmulka.

Žurnalą leidžia UAB „UPG Baltic“.
ISSN 1648-6854
Spausdino UAB „ARX BALTICA“
Užs. nr. 5.820
(Veiverių g. 142 B, LT-46353 Kaunas).
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.
www.upg.lt

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai

- **Žiaurumas** – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas
- **Necenzūrinė kalba** – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai
- **Baimė** – žaidimas gali įbauginti vaikus
- **Seksas** – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.
- **Narkotikai** – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai
- **Diskriminacija** – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

- PC DVD – Asmeninis Kompiuteris
- PS2 – Sony PlayStation 2
- XBOX – Microsoft Xbox
- – Nintendo GameCube
- PS3 – PlayStation 3
- – Microsoft Xbox 360
- Wii – Nintendo Wii

Laukiamiausi

Labiausiai laukiami žaidimai

1 Assasin's Creed

Džiugios naujienos laukiantiems Viduramžių veiksmo nuotykių žaidimo apie žudiką „Assasin's Creed". Po šiokių tokių delsimų žaidimas jau beveik baigtas. „Assasin's Creed" kūryba prasidėjo tik išleidus pirmąją atgimusio „Prince of Persia" seriją „Sands of Time" ir štai po ketverių metų „Ubisoft" atlieka baigiamuosius darbus prieš atiduodama žaidimą ilgoms testavimo valandoms.

Nors žaidimas ir baiginėjamas, „Ubisoft" nesimėtė išsamiais pranešimais apie tai, kas mūsų jame laukia. Tiksliai žinojome tik tiek, kad teks įsiskverbti į aplinką, ieškoti užsakytų taikinių ir pasišalinti iš nusikaltimo vietos. Tačiau tuo „Assasin's Creed" tikrai nesibaigs. Trys didieji žaidimo miestai Akra, Jeruzalė ir Damaskas yra apgyvendinti tūkstančiais žmonių, atliekančiais kasdienius savo darbus, o jūsų herojui dažnai pasitaikys galimybės įsivelti į juos ir iš to pasipelnyti, net jei tai ir nesusiję su pagrindinėmis užduotimis. Pavyzdžiui, galėsite gelbėti moteris nuo priekabiautojų. Jei joms padėsite, jų vyrai ir grupuotės, kurioms jie priklauso, bus jums dėkingi ir ištikimi, padės tolimesnėse užduotyse pabėgti nuo priešų ar kautis su jais.

Pagrindinės užduotys — ieškoti ir nužudyti užsakytus taikinius — tikrai nebus primityvios ir paprastos. Įdomu tai, kad pirmas darbas, kurį reikės padaryti tik atvykus į miestą, bus susirasti apžvalgos tašką — kokį aukštą pastatą, iš kurio matysis visas miestas. Šis vaizdas jums atstos žemėlapį ir atskleis artimiausią žudikų buveinę, kur ir sužinosite informaciją apie savo taikinius. Be to, panašiai kaip GTA žaidimuose, stebėdami miestą iš viršaus pamatysite įvairius kitus svarbius „taškus", kuriuose galėsite kažką nuveikti.

Galėsime laisvai klajoti po tris didžiulius XII a. miestus: Akrą, Jeruzalę ir Damaską.





Teks nemažai padirbėti ir pasukti galvą, kol nukausime visus savo taikinius.

2 Gears of War

Anksčiau jau rašėme džiugią naujieną, kad didžiausias „Xbox 360" konsolės hitas „Gears of War" bus išleistas PC. Dar smagiau, kad PC žaidėjai sulauks naujų ir konsolėje nematytų žaidimų savybių. Kūrėjai paskelbė detalesnę informaciją apie šią papildomą medžiagą.

PC žaidėjų laukia penki nauji lygiai, kurie tęs žaidimo istoriją nuo X360 versijos pabaigos. Per daug nenorėdami sugadinti būsimo malonumo, kūrėjai atskleidė tiek, kad jūsų būrys keliauja traukinių stoties link, o jį vejasi gigantiškas ateivių padaras. X360 versijoje šis monstras pasirodė tik animaciniuose intarpuose ir žaidėjai labai prašė, kad būtų galima su juo susikauti, ne tik pamatyti. PC versijoje tai bus galima padaryti.





PC versija, be abejo, galės veikti aukštesne rezoliucija nei X360. Maksimaliai ją bus galima padidinti iki 1920x1200 tai, kas puikiai tiks dideliems plačiaekraniams LCD monitoriams ar HDTV ekranams.

3 Hellgate London



Žaisdami susidursite ir su strategijas primenančiomis užduotimis, kur reikės valdyti kelių dalinių komandą ir kautis su demonais.

„Flagship Studijos" scenaristas Ivan Sulic detaliau papasakojo apie vieną svarbiausių būsimojo žaidimo elementų kvestus. Kūrėjai planuoja, kad žaidimas pasirodys su apie 250 kvestų, o vėliau bus pridedama ir naujų. Žaidime bus trys pagrindiniai kvestų tipai: siužetiniai, šabloniniai ir užduotys.

Svarbiausi, be abejo, yra siužetiniai kvestai. Vykdant juos teks sužaisti mini žaidimų, dalyvauti specialiuose įvykiuose, stebėti aplinkos pasikeitimus bei skriptines scenas. Štai keletas pavyzdžių: didžiulio roboto valdymas, pamišusio žmogaus proto kontrolė, demonų vaikymasis ar net surinkimas iš skirtingų kūno dalių...



Šabloniniai kvestai kur kas paprastesni. Jie sudaromi iš aštuonių pagrindinių tikslų: rinkimas, tyrinėjimas, palyda, apkrėtimas, medžioklė, kelionės ir pokalbiai, daiktų naudojimas bei valdymas. Toks schematiškumas leidžia generuoti NPC duodamus kvestus be didesnio vargo. Jie skirti tiesiog laikui užmušti ir kažką nuveikti tarp siužetinių kvestų ar vykdant juos.

Paskutinis tipas — užduotys — yra tarsi junginys tarp siužetinių ir šabloninių kvestų. Kiekviena tokia užduotis sukurta atskirai, ne atsitiktinai, tačiau jos sukurtos taip, kad gali atsirasti bet kuriuo metu ir bet kurioje vietoje žaidime. Tinkamiausias pavyzdys būtų vidury siužetinės misijos iš kur nors atsirandantis prašymas pagelbėti ištikus vienai ar kitai bėdai. Šio tipo kvestų bus mažiausiai, bent jau pradinėse žaidimo stadijose.

4 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



Ilgai laukti nereikėjo. Vos ataušus Černobilio dūmams, kūrėjai paskelbė apie „S.T.A.L.K.E.R." žaidimo tęsinį. Tačiau „Clear Sky" istorija pasakos apie įvykius prieš „Shadow of Chernobyl". Pateksime į pavojingąją Zoną metais anksčiau, nei pirmosios serijos įvykiai, valdysime kitą veikėją, kuris, be abejo, bus susietas su „Chernobyl" herojumi. Naujame žaidime rasime atsakymų į pirmoje serijoje neatsakytus klausimus bei išvysime įvairių „geimplėjaus" naujovių, sukurtų atsižvelgiant į žaidėjų nuomones apie „Chernobyl".

> Išvysime „Shadow of Chernobyl" priešistorę ir naują herojų.

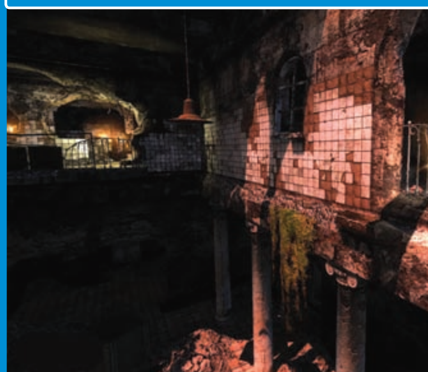
Naujasis herojus taip pat bus samdinys, galintis dirbti įvairioms stalkerių organizacijoms. Prisijungę prie kurios nors iš jų padėsite tai grupuotei pabaigti žaidimą rinkdami artefaktus ir kovodami su priešiškomis grupuotėmis bei monstrais. Žaidime bus aštuonios grupuotės, o prisijungti bus galima prie penkių.

Kol kas žinoma, kad antroji serija nuo pirmosios skirsis tuo, kad dabar artefaktų plika akimi nematysite. Juos bus galima aptikti tik su specialiu radaru, tad ieškodami artefaktų be šio prietaiso galėsite nešiotis tik pistoletą kitoje rankoje. Norint pasiimti didesnį ginklą, teks apkeisti jį su radaru ir vėliau vėl tęsti paieškas.

„Clear Sky" iš viso bus 14 vietovių, keturiomis mažiau nei pirmoje serijoje. Tiesa, tik penkios vietovės bus visiškai naujos, kitos bus perkeltos iš „Chernobyl" ir modifikuotos.

„S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky" planuojamas išleisti kitų metų pradžioje. Lieka tikėtis, kad šįkart viskas taip nenusitęs.

„Clear Sky" žaidimas naudos naują tekstūrų variklį, paremtą „DirectX 10" architektūra.







KEINAS GRĮŽTA, ŠĮKART JIS JŪSŲ

„Electronic Arts" anonsavo išplėtimą „Command&Conquer 3: Kane's Wrath". Projektas pasirodys kitų metų pradžioje, o pagrindinio veikėjo vaidmenyje — žaidėjų numylėtinis Keinas, karinės–religinės organizacijos „Brotherhood of Nod" lyderis. Žaidimas papasakos mums apie blogiukio veiklą pasibaigus antrajam karui dėl tiberiumo, trečiojo metu ir po jo. Žinoma, Keino vaidmenį firminiuose klipukuose atliks charizmatiškasis Džo Kukanas.

Kaip ir bet kuris išplėtimas, „Kane's Wrath" pasiūlys naujus karinius vienetus ir patobulinimus. Jų atsiradimą sąlygoja trijų pagrindinių žaidimo grupuočių pasidalijimas į du pogrupius. Laukiama ir „geimplėjaus" naujovių — žaidėjams teks iš pradžių priiminėti strateginius sprendimus, paskui realizuoti juos realaus laiko režime mūšio lauke. Žaidimas kuriamas PC ir „Xbox 360", abi versijos pasirodys vienu metu. Beje, į konsolinę redakciją bus perkelta „spindulinė" vartotojo sąsaja iš PC versijos siekiant palengvinti strategų su valdymo pulteliu gyvenimą.





GANDAI IŠ GENIALIŲ KŪRĖJŲ

Internete pasklido nauja gandų banga dėl kito „Double Fine" studijos žaidimo. Pastarajai vadovauja gerai žinomas Timas Šaferis (Tim Schafer), puikiai spaudoje priimto, tačiau prastai parduodamo psichoanalitinio veiksmo projekto „Psychonauts", autorius. Neoficialiais duomenimis, naujasis projektas vadinasi „Brutal Legend". Pagrindinį vaidmenį „atliks" aktorius, komikas ir muzikantas Džekas Blekas („Roko mokykla", „King Kongas") — jis bus roko grupės administratoriumi, kuris staiga mirė ir dabar turi išsikapstyti iš roko–pragaro, patekti į roko–dangų. „Geimplėjus" remsis kelių veikėjų sąveika, tai visai panašu į Šaferį. Šaltiniai taip pat praneša, kad Blekas buvo pastebėtas ant marškinėlių su „Double Fine" logotipu. Matyt, bendradarbiauti jau pradėjo.

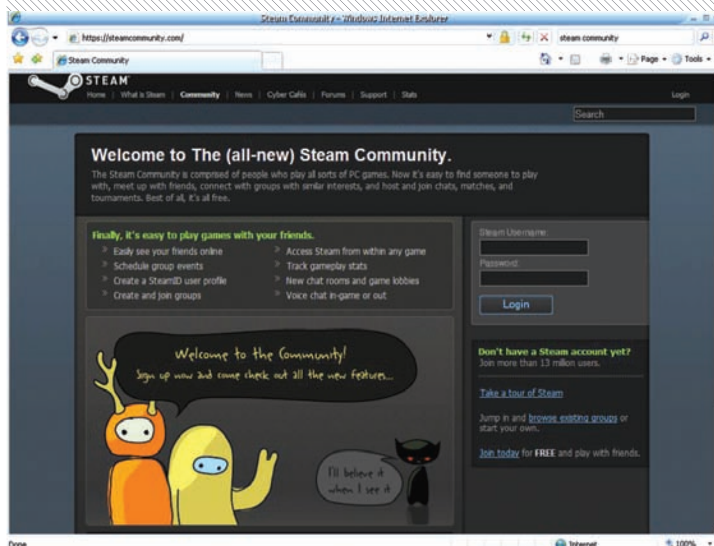
Verslo naujienos

INTEL PERKA HAVOK

Procesorių gamybos gigantas „Intel" paskelbė apie žinomos bendrovės „Havok" pirkimą. Taip, tos pačios, kuri garsėja to paties pavadinimo fiziniu varikliuku, be kurio neapsieina kas trečias stambesnio biudžeto veiksmo žaidimas (nuo „Half–Life 2" iki „Bioshock"), net kai kurie Holivudo filmai („Matrica", „Troja").

Nors visi „Havok" aktyvai atitenka „Intel", kompanija ir toliau galės beveik savarankiškai egzistuoti. Nauji savininkai puikiai suvokia, kad jų naujas pirkinys buvo labai sėkmingas ir be pašalinių pagalbos, tad nutarė ypatingai nesireikšti.

VALVE NAUJIENOS



Pasibaigus viešojo beta testavimo etapui, „Valve" pagaliau pristatė naują žaidybinio kliento „Steam" „bendruomenę" — sudedamąją plačiajai publikai.

Jeigu primiršote, su kokiais obuoliukais yra keptas šis paukštis, trumpai primename: tarnybos abonentai gavo asmeninį puslapį su įvairia statistika, draugų juostą, visokiausius „chatus" ir kitas malonias smulkmenas.

Tuo tarpu įdomi vakansija atsirado oficialioje kompanijos svetainėje. Panašu, kad „Valve" rimtai nutarė perkelti „Steam" ir dar kelis savo produktus į „Linux", todėl ir ieško atitinkamo specialisto.

R.I.P.: FASA STUDIO

Ką gi, pasirodo, ponas vadybininkas kvailino mus visus teigdamas, kad „FASA" studijos laukia šviesi ateitis, o masiniai atleidimai — normalus reiškinys, juk „visko pasitaiko".

Šviesi ateitis neatėjo: neegzistavusi net 10 metų ir išleidusi vos 5 projektus (ir nebaigtą šedevrą „Shadowrun" šiais metais), bendrovė visiems laikams užvėrė savo duris.

Pusė personalo išsilakstė po kitas žaidimų kūrimo bendroves, kita dalis įsidarbino „Microsoft", kuri įsigijo „FASA" kažkur pakeliui, o biure liko vos du vadybininkai bendravimui su vartotojais ir techninei pagalbai koordinuoti.

Ką gi, reikia pagerbti buvusios studijos darbuotojus — 3 „Shadowrun" patobulinimus jie išleido jau žinodami apie pabaigos pradžią.



Verslo naujienos

JOYTECH CIRKULIACIJA GAMTOJE



Vykdydama savo „100 dienų" programą, skirtą iš krizės išbristi, „Take–Two" nutarė atsikratyti ko nors nereikalingo.

Nereikalingas dabar „Joytech" — kompanijai priklausantis stambus žaidimų periferijos gamintojas. Bendrovė, kurios biurai Anglijoje ir JAV, su visa manta (ir personalu) atitenka kitam žaidybinės elektronikos gamintojui — „Mad Catz".

Apie sandėrio sumą nepranešama, tačiau su šiuo įsigijimu „Mad Catz" (kaip žinia, grynai amerikietiška kompanija) automatiškai išeina į Europos rinką, tuo pačiu planuoja padidinti savo vidutinį metinį pelną 10 milijonų dolerių. Atleidimų ir rimtų kadrų pakeitimų nenusimato.

BENDRAS EPINIS SKRYDIS



Kompanija „Epic Games" įsigijo kontrolinį lenkų kūrėjo „People Can Fly" akcijų paketą (apie finansinę sandėrio pusę nepranešama). Šiuo metu šaudyklės „Painkiller" kūrėjai tęsia puikiai įvertinto konsolinio „Gears of War" perkėlimą į PC, kuria naują paslaptingą projektą.

Korporatyviniame lygyje studijos susipažino praėjusiais metais, kai „People Can Fly" paprašė aukštųjų technologinių šaudyklių kūrėjus „paskolinti" „Unreal Engine 3" varikliuką savo naujam multiplatforminiam žaidimui. Taip pamažu 50 „skraidančių" žmonių pradėjo kurti „multiplayer" lygius „Gears of War" PC versijai, kurie, „Epic Games" prezidento Maiklo Keppso teigimu, buvo tokie pat šaunūs ar net geresni už originalias lokacijas. „People Can Fly" vienas iš įkūrėjų Adrian Chmielarz teigia, kad darbas po „Epic" sparnu leis kompanijai skirti daugiau laiko žaidimų kūrimui.



NEMIRTINGASIS KALNIETIS

„SCi" ir „Eidos" įsigijo teisę išleisti žaidimus „Highlander" visatoje prieš kelerius metus, ir štai neseniai sužinojome, kad visas šis laikotarpis nenuėjo veltui. Neseniai anonsuoto trečiojo asmens veiksmo „Highlander" įvykiai vystosi to paties pavadinimo visatoje: mums teks tapti nemirtingu kalniečiu ir kovoti su tokiais pačiais kaip mes ilgame nuotykyje, kurio trukmė — du tūkstančiai metų. Žaidimas kuriamas PC, PS3 ir „Xbox 360" versijoms „Widescreen" studijos pastangomis.

Žaidimo metu aplankysime pačias įvairiausias vietoves: Niujorką, Pompėją, Japoniją... Žaidime išvysime iš filmų pažįstamus veikėjus, įspūdingus mūšius su kardais, būtinus ritualinius nugalėto varžovo galvos nukirtimus ir daugelį kitų įdomių momentų.

GITAROS PC ŽAIDĖJAMS

„Activision" ir „Aspyr Media" pasirašė sutartį, pagal kurią bus išleista PC skirta „Guitar Hero 3" žaidimo versija.

„Guitar Hero 3: Legends of Rock" — muzikinis žaidimas, siūlantis žaidėjams imituoti gitaros partijų iš populiarių dainų atlikimą specialaus valdymo pultelio dėka. Naudojamos „Rage Against the Machine", „Smashing Pumpkins", „Muse", „Iron Maiden", „Rolling Stones", „Red Hot Chili Peppers", „Guns N'Roses" ir kitų žinomų grupių kompozicijos. Žaidimą bus galima valdyti su iš „Guitar Hero II" X360 versijos atkeliavusia „Gibson Xplorer" USB gitara arba klaviatūra.

„Guitar Hero 3" „PlayStation 2", „PlayStation 3", „Xbox 360" ir „Nintendo Wii" konsolėms sukūrė kompanija „Neversoft". Į PC žaidimą perkelia „Aspyr Media". Abi versijas išleis „Activision". „Guitar Hero 3: Legend of Rock" pasirodys šių metų spalio pabaigoje.









MAFIA 2 BUS!

„Take–Two Interactive“ pagaliau oficialiai anonsavo puikaus veiksmo apie gangsterius „Mafia: The City of Lost Heaven“ tęsinį kukliu pavadinimu „Mafia 2“ ir pateikė pirmuosius vaizdus. Apie šio žaidimo kūrimo eigą čekų programuotojai iš „Illusion Softworks“ pasakojo dar 2003–ųjų metų gruodį.

Kriminalinio superhito, visame pasaulyje parduoto 2 milijonų kopijų tiražu, tęsinyje žaidėjai vėl pateks į praėjusio amžiaus 1940–1950 metų nusikaltėlių pasaulį. „Mafia 2“ kūrėjai žada išsaugoti ir papildyti originalo stilistiką ir „geimplėjų“: žaidėjų laukia rimtas siužetas ir įsimenantys veikėjai, kinematografiniai klipukai žaidimo varikliuko pagrindu ir patraukiančios lenktynės senomis mašinomis, tikroviškai savo gyvenimą gyvenančiame mieste. Projektas pasirodys PC ir naujos kartos konsolėse, tiksli data nepranešama.







NAUJAS FUTBOLO PLANAS

Leidybinė kompanija „Eidos“ ir jos vidinė Londono studija „Beautiful Game Studios“ anonsavo eilinę garsiojo ir labai populiaraus Anglijoje futbolo komandos valdymo žaidimo „Championship Manager“ seriją. Projektas su skaitvardžiu „2008“ savo pavadinime turėtų pasirodyti apie Kalėdas. Jis pasiūlys žaidėjams atnaujintas klubų ir žaidėjų duomenų bazes: futbolininkų skaičius padidės ketvirtadaliu, o lygų, kuriuose bus galima sudalyvauti, iš viso bus net 27 (ir australų). Visapusiško pagerinimo „Championship Manager 2008“ sulauks vartotojo sąsaja, mačų varikliukas, kuris nuo šiol dar kruopščiau paskaičiuos veikėjų elgesį ir sąveiką.



NAPOLEONAS ITALIJOJE

Leidėjas „Matrix Games“ anonsavo istorinę strategiją „Napoleon in Italy“, kuriamą vengrų studijos „Hussar Games“ vaikinų. Ši klasikinė „šešiakampių“ strategija pasiūlys persikelti į Napoleono valdymo laikus ir sudalyvauti tos epochos užkariavimuose, taktiniame, strateginiame ir ekonominiame lygiuose. Dar žaidėjams teks aprūpinti kariuomenę, tvarkyti resursus.

Čia pat mūsų laukia: 8 „istoriškai–tikroviškos“ kampanijos už prancūzus, italus ir austrus, keli sudėtingumo lygiai, pažangus apmokymas, „multiplayer“ su „hot–seat“ palaikymu, labai kuklūs sisteminiai reikalavimai (500 MHz procesorius, 512 MB operatyviosios atminties, 400 MB vietos kietajame diske ir „Windows 98“).

Tiksli pasirodymo data nepranešama, tačiau tai greičiausiai įvyks iki šių metų pabaigos.

Sugrįžimas į kosmoso platybes

Evochron Renegades

starwraith3dgames.home.att.net
PLATFORMA PC DVD
ŽANRAS kosminis simuliatorius
KŪRĖJAS Starwraith 3D Games
LEIDĖJAS Starwraith 3D Games
PASIRODYMO DATA 2008

StarWraith 3D Games" anonsavo kosminio žaidimo „Evochron Alliance" tęsinį „Evochron Renegades". Kaip ir anksčiau, mūsų laukia pilna judėjimo ir valios laisvė tikrais kosminiais mastais: galėsite tyrinėti naujas planetas, užsiminėti prekyba, šnipinėti, dalyvauti lenktynėse, kariauti, ginti, tobulinti savo kosminį laivą...

Kai kurias misijas kosmose bus galima atlikti „co-op" režimu.

Kurdami tęsinį kūrėjai pasistengė atsižvelgti į visus fanų pageidavimus. Tad kai kurias misijas bus įmanoma pereiti „co–op" režimu, dalintis apdovanojimais už jų atlikimą. Be to, sutikę kelyje draugišką kosminį laivą, galėsite iš karto su jo prekiauti: pasiūlyti apsikeisti ginklais arba kroviniais, įsigyti kažką iš jo atsargų. Grafinis varikliukas taip pat atsinaujino, vaizdelis dabar gyvesnis ir spalvingesnis.

Pakeitimų sąrašas, žinoma, toli gražu nėra pilnas. Tiksli „Renegades" pasirodymo data nepranešama, bet turime pirmuosius paveiksliukus.



Tikri jūrų mūšiai

Empire: Total War

www.totalwar.com
PLATFORMA PC DVD
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Creative Assembly
LEIDĖJAS SEGA
PASIRODYMO DATA 2008

„Sega" oficialiai anonsavo projektą „Empire: Total War", jau penktąją istorinės–strateginės frančizės „Total War" dalį. Jį kuria leidėjui priklausanti britų studija „Creative Assembly", kuri, beje, šiais metais švenčia savo 20 metų jubiliejų.



Įsisuksite į patį mūšio įkarštį ant laivų denių.





Žaidimo veiksmas vystosi XVIII amžiuje, o žaidėjams teks pajusti industrinės revoliucijos dvasią, sudalyvauti JAV kare dėl nepriklausomybės, tapti karo jūroje ir sausumoje globalizavimo liudininkais.

Garsioji strategija pasipildo įspūdingais valdomais mūšiais jūroje.

„Empire: Total War" žaidime pirmą kartą frančizės istorijoje atsiras trimačiai jūros mūšiai, kuriose vienodai svarbus bus patrankų ir muškietų šaudymas, tiesioginis laivų skandinimas ir oro sąlygos. Strateginiame režime bus pagerintos prekybos, diplomatijos ir šantažo sistemos, patarėjai ir vartotojo sąsaja. „Creative Assembly" direktorius Maikas Simpsonas neabejoja tuo, kad žaidimas taps didžiausiu ir geriausiu per visą frančizės istoriją. „Empire: Total War" kuriamas jau apie metus, o parduotuvėse turėtų pasirodyti kitais metais.

Antikinis Le Parkour

Totems

www.10tacle.de
- PLATFORMA PC DVD
- ŽANRAS veiksmo–nuotykių
- KŪRĖJAS 10Tacle
- LEIDĖJAS 10Tacle
- PASIRODYMO DATA 2008





Studija „10Tacle“ anonsavo naują žaidimą „Totems“ — „platformerį su taktikos elementais“, kuriam kūrėjus įkvėpė šiuolaikinė urbanistinė sporto šaka „Le Parkour“ (greitas kliūčių įveikimas). „Totems“ leis žaidėjams stebuklingu būdu keisti aplinkinį pasaulį, pritaikyti jį savo stiliui ir galimybėms.

Šis veiksmo–nuotykių žaidimas žada pasiūlyti mums absoliučiai nelinijinį „geimplėjų“, vykstantį aplinkoje su milžinišku interaktyvumu. Žaidimas kuriamas labai plačiai auditorijai, jis turėtų patikti ir patyrusiems žaidėjams, ir naujokams. Pagrindinis žaidimo veikėjas (kaip ir jo priešai) galės maksimaliai išnaudoti aplinką inovacinės sistemos „Semantic Environment Sensing System“ (SESS) dėka.

> Unikalus žaidimas, kuriame dera antikinė istorija ir veržlus veiksmas.

Beje, „Totems“ kūrėjai iš belgų studijos „10Tacle Studios Belgium“ naudoja šiam projektui savos gamybos varikliuką „NeoReality Engine“, kuris turėtų nustatyti naujus žanro standartus. Pasirodymas įvyks PC ir „Xbox 360“ kitais metais.

Žaidimo kūrimo stadija dar labai ankstyva, tad turime tik pirmus aplinkų eskizus.





Mirties prisiminimai

Memento Mori

www.dtp-ag.com
- PLATFORMA PC DVD
- ŽANRAS nuotykių
- KŪRĖJAS Centauri
- LEIDĖJAS dtp Entertainment
- PASIRODYMO DATA 2007 pabaiga

Vokiečių leidėjas „dtp“ anonsavo kvestą intriguojančiu pavadinimu „Memento Mori“, „kalamą“ čekų studijoje „Centauri Productions“. Tačiau iš tikrųjų intriga užleidžia vietą ganėtinai „smagiam“ siužetui apie paveikslų vagystes ir sąmokslus.

Vieną gražią naktį Ermitaže (Sankt Peterburgas, Rusija) nežinomieji pakeičia 3 paveikslus pigiais padirbiniais — atrodo, banali vagystė iš muziejaus, parašyk pareiškimą į miliciją ir nusiramink. Pareiškimą, žinoma, parašė, ir šaunūs tvarkos sargai energingai pradėjo tyrimą. Pulkininkas Ostankovičius iš 12 padalinio (neskubėkite juoktis) pirmasis suprato, kad viskas kur kas rimčiau, nei atrodo iš pirmo žvilgsnio, dėl visko yra kalti karšti vaikinai iš Suomijos, tiksliau, paslaptingas suomių Ordinas. Dabar jau galima pasijuokti.

> Keista ir jumoristinė istorija apie dingusius Mirties Angelo paveikslus.

Tyrėjai išsiaiškina, kad šie draugai pasiima sau paveikslus tikrai ne dėl įgimtos kleptomanijos, o labai kryptingai: kai kurių darbų tiesiog negalima rodyti plačiai auditorijai. Kodėl? Nes daugelis praėjusių amžių tapytojų atrasdavo įkvėpimą tik atsidūrę ant ribos tarp mirties ir gyvybės. Būtent šioje būsenoje yra mažytis šansas pamatyti patį Mirties Angelą, kurio išvaizda palieka neišdildomą įspūdį paprastam žmogui. Tai pavykdavo ir šiuolaikiniams tapytojams, kuriuos Ordino tarnautojai rūpestingai įkalbinėjo, papirkinėjo, baugino ir net žudė, kad nebūtų bėdos.

Kai visi šie „faktai“ sutilpo draugo Ostankovičiaus galvoje, jis nedelsdamas iškviečia Larisą Ivanovą Svetlovą (inicialai išversti pažodžiui) ir liepia tęsti tyrimą. Larisa, savo ruožtu, kreipiasi pagalbos į kalinį Maksimą Diuraną (tiesiog šventė kažkokia!), turintį ryšių kriminaliniame pasaulyje...

Šios pritrenkiančios istorijos tęsinio laukite 2008–ųjų metų pradžioje.

Žaidime teks valdyti du veikėjus: merginą detektyvę ir vyruką kalinį.



Guild Wars: Eye of the North

Paskutinis prieš naują erą

www.guildwars.com
KŪRĖJAS ArenaNet
LEIDĖJAS NCsoft
DATA 2007–08–31
REIKALAVIMAI 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video, 3 GB HDD

INKVIZITOR

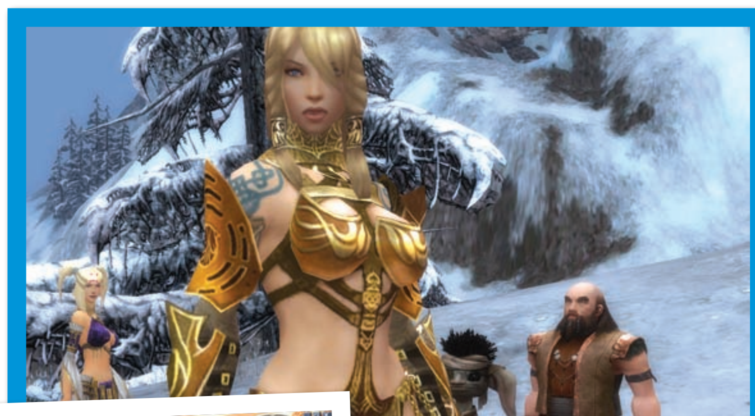
Sulaukėme naujojo KITO MMO — „Guild Wars“ — kampanijų praplėtimo. Deja, jis paskutinis. Tačiau „Guild Wars“ juo toli gražu nesibaigia. Studijoje jau kalamas antrasis pilanvertis žaidimas, kurio turėtume sulaukti kitais metais. Kompanija NCsoft tikrai tvirtai stovi ant kojų, jos ambicijas akivaizdžiai parodo tai, kad ji ruošiasi praplėsti padalinį Europoje, į kurį priims daugiau nei 100 darbuotojų. Norite prisijungti? Prašom, keliaukit į Braitoną Anglijoje.

RETROSPEKTYVA

Nuo pirmosios dalies „Propecies“ išleidimo GW žaidimas iš tiesų smarkiai pasikeitė. Mano galva, „Propecies“, lyginant su vėlesniais tęsiniais „Factions“ ir „Nightfall“, yra pati silpniausia dalis. Nors pastaroji buvo tikrai puikiai įvertinta tiek kritikų, tiek pačių žaidėjų, ir aš tam nė kiek neprieštarauju, tačiau žaidimo trūkumai neabejotinai smogė į vieną iš svarbiausių sudedamųjų dalių — PvE,

arba žaidėjo santykį su kompiuterio valdoma aplinka. Negali sakyti, kad PvE buvo visiškai apleistas, čia buvo įdiegta naujovių: realaus laiko siužetinė linija, tačiau gaila, ji nesugebėjo pateisinti PvE mėgėjų vilčių. Eiliniai kvestai ir užduotys buvo banalios ir nekėlė jokio noro gilintis... Bet pasirodė žaidimo tęsinys „Factions“ ir PvE kontekstą buvo galima pradėti vertinti iš naujo. Kvestai tapo konkretesni ir nebereikėjo lakstyti per pusę žemyno, kad surastum kokį nukaršusį senuką ir pasakytum jam, kad jis mirs. „Factions“ suteikė daug veiksmo, todėl dažniausiai sprendžiami klausimai siedavosi su išlikimu, o ne mėginimu sukandus dantis kęsti nepakeliamą nuobodulį. Be to, ir siužetinė linija pražydo netikėtu originalumu, puikiai derančiu prie Senovės Kiniją primenančių temų. Tačiau PvE žaidėjams buvo vis maža ir „ArenaNET“ po pusmečio davė dar.

Pastebėję tendenciją, jog žaidėjai vykdydami eilines užduotis dažniau naudoja dirbtinio intelekto valdomus pagalbininkus, autoriai ėmė skirti daugiau dėmesio vieno žaidėjo režimui Role–playing. Būtent tai buvo trečiojo GW tęsinio „Nightfall“ pamatas. Atsiradę Herojai suteikė galimybę žaidėjui vienu metu žaisti už keturis personažus parenkant jiems unikalius sugebėjimus, rūbus ir ginklus. Žaidėjų prašymu, atsirado neprivalomos reputacijos kaip pretekstas „grindui“ ir „farminimui“. Tie, kurie mėgsta kolekcionuoti įvairius personažų rangus, dabar turėjo ką veikti. Tačiau paskelbus, jog „Nightfall“ yra paskutinysis GW tęsinys, kilo klausimas, ką reikės toliau daryti? „ArenaNET“, regis, buvo numačiusi viską ir tam turėjo aiškų tikslą — išlaikyti nuolatinius žaidėjus. O prasidėjo viskas taip...



KAIP VISKAS PRASIDĖJO

Pirmiausia gimė mintis — „reikia į tualetą“. Paskui sekė kita — „noriu arbūzo“. Pakeliui į parduotuvę sekė dar kelios mintys, kurių aš jau nebeprisimenu, tačiau paskutinė, septintoji (o gal ir ne, bet toks pavadinimas įspūdingiau skamba), ilgai nedavė man ramybės. Prieš kelias dienas virusai „suvalgė“ mano kompiuterį, todėl teko visą jo turinį likviduoti. Deja, po šio proceso jokių failų, net žaidimų kompiuteryje neliko. Bet tai dar ne baisiausia... Kadangi „Propecies“ ir „Nightfall“ žaidimo kopijų neturėjau (internetu pirkau atpažinimo raktą, o visus reikiamus failus sistema pati atsiuntė žaidimo eigoje), numačiau ilgą ir nuobodžią „pumpavimo“ popietę. Dėkui optiniams tinklams, tai truko tik pusantros valandos... Šiaip ar taip GW kurį laiką nežaidžiau, tad norėjau iki rytdienos užsisakyti išankstinį priėjimą prie pirmojo GW kampanijų praplėtimo „Eye of the North“. Panašiai apsipirkti galima tiesiog pasijungus į asmeninę žaidimo sąskaitą (Acc). Ten esančioje „Online“ parduotuvėje galima įsigyti visas standartines GW dalis, taip pat PvP žaidimų versijas, kur iš karto galėsite kurti maksimalaus 20 lygio personažus su jau atrakintais visais sugebėjimais. Skirtumas tas, kad negalėsite žaisti Role–playing žaidimo režimo. Taip pat galima nusipirkti papildomų vietų personažams kurti net neišėjus iš žaidimo. Būtent čia ir įsigijau išankstinį priėjimą prie „Eye of the North“ (toliau — GWEN). Rytoj, lygiai dvyliktą, startuos specialus renginys šiam įvykiui atminti. Atsidariau savo personažų meniu. Dieve, net spėjo mano brangiosios elementalistės Elite Sunspear rūbeliai apdulkėti. „Ir kaip tokia cypa galėjo šitaip apsileisti?“ Susirūpinęs ir kaltindamas save įžengiau į žaidimo erdvę.



Papildymo startui buvo sujungti visi serveriai, ir čia susirinko viso pasaulio žaidėjai.

Atsidūriau tikrame Istano perle ir pasididžiavime — Kamadan mieste. Puikios bizantiško tipo architektūros miestas tiesiog klestėjo. Nenuostabu, kodėl. Neseniai viso pasaulio žaidimo serveriai buvo sujungti, tad dabar buvo galima sutikti tiek amerikiečių, tiek europiečių ar Azijos šalių žaidėjų. Viskas būtų tiesiog puiku, jeigu ne... ŽIURKĖS?! Jų aš neprisimenu... Kaip ir tų padarų, kurie kraupiai tarsi ateivių gyvybės raitos miesto aikštėje. Staiga žemė sudrebėjo. Iš pradžių pamaniau, kad kompiuteris „sulagino“, ➔



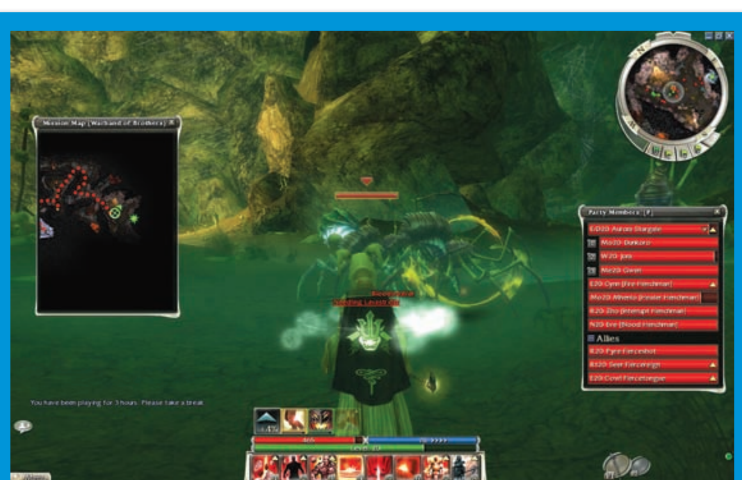




tačiau vėl žemė smarkiai krustelėjo ir tą pajautė visi. Grįžęs prie pokalbių kanalo perskaičiau, jog taip prasideda specialus „Sneak Peek“ renginys. Žinau, jog būdamas tinkle niekaip nepaspartinsiu atidarymo valandos, tad išplaukiau į interneto platybes ieškoti naudingos informacijos, susijusios su renginiu. Apsistojau naršydamas naudingą ir paprastą informacijos šaltinį http://gw.gamewikis.org/. Tiesa, neseniai startavo oficiali GW duomenų bazė, tačiau man priimtinesnė ir naudingesnė pasirodė būtent fanų sukurta „GW Wiki“ enciklopedija.

Dabar žaidėjai gali turėti savo apdovanojimų kolekcijų sales.

neturėjau problemų žaisdamas GW, tačiau buvau skaitęs legendų, jog „su GW susisiekti neįmanoma“, „jog GW neprižiūrimas ir neįmanoma rasti pagalbos problemai ištikus“. Na, turiu pasakyti, jog pats patyriau, kad visi šitie mitai yra tiesiog mitai. Iškilus problemai, sistema pati nurodo, į ką kreiptis. Nustojau ignoruoti vis iššokančią „Error“ lentelę, pasinaudojau jos duotą nuorodą ir patekau tiesiai į pagalbos skyrių. Buvo net nurodytas problemos numeris, kur turėčiau ieškoti ir po 5 minučių problema buvo išspręsta. Pasirodo, atsiuntus naujus žaidimo failus, NOD antivirusinė programa juos traktavo kaip virusą ir blokavo bet kokį priėjimą prie tinklo žaidimo, todėl teko rankiniu būdu atkirsti tam kelią.









Kita dieną iš karto morališkai pasiruošiau galimiems sistemos sutrikimams ir žaidimo lūžinėjimui. Prisiminus „Nightfall“ atėjimą nebūtų nuostabu sulaukti to paties... Parsisiunčiau nemažą gabalą naujų failų ir pabandžiau prisijungti. Šnipštas. Jokios reakcijos, visiškai. Atrodo, dėl pernelyg didelio žaidėjų srauto sistema paspringo. Tačiau kvailio viltis žūna paskutinė, leidau sau prievartauti tą „Login“ mygtuką kokią valandą. Smurtas, deja, nepadėjo, supratau, jog teks susipažinti su „techniniu suportu“. Niekada



ATKIRSTAS KELIAS Į AKĮ

Miesto centre stypsantis NPC liepė man ištirti šiuos paslaptingus žemės drebėjimus, prasidėjusius prieš kelias dienas. Nauji įtrūkimai uolose turėjo būti raktas, todėl vienintelis būdas išsiaiškinti tiesą privertė mane nusileisti į požemių pasaulį.

Žemės drebėjimai nebuvo atsitiktinės gamtos išdaigos. Požemiuose apsigyvenusi kalnų tauta nykštukai neturėdami saiko krovė didžiausias krūvas dinamito statinių ir be gailesčio sprogdino gražiausias požemių sales, tačiau ne be reikalo. Kriminalas ir ramybės drumstimas įgavo pagrindą. Kažkas tikriausiai labai prisidirbo, dėl to į pasaulį ėmė veržtis nepažįstamos būtybės Naikintojai. Norėdami užkirsti arba bent pristabdyti jiems kelią, nykštukai griovė požeminius praėjimus ir patys rengėsi evakuacijai. Net pas nepastebėjau, kaip panika ir nuolatinis bėgimas nunešė mane ten, kur kažkada ir prasidėjo GW istorija, į senąsias Tyria žemes, į tolimus ir neištirtus jų kalnus ir miškus. Siužeto nežadu smulkiai pasakoti, tiesiog užsiminsiu, jog tokios stambios ir visa apimančios siužetinės sagos nėra. Čia daugelis misijų remiasi santykiais tarp trijų NPC frakcijų: nykštukų, šiauriečių ir asurų. Kiekviena jų turi tam tikrų misijų, todėl įgavus jų pasitikėjimą vėliau pastarieji padeda kovoti su Naikintojais.

Pirmas dalykas, kritęs į akį, buvo tas, jog nebėra misijos formos užduočių. Ankstesnėse dalyse žaidėjai pasiekdavo tam tikrą kaimelį ir privalėdavo atlikti ten skiriamą misiją, kad būtų galima judėti toliau. GWEN misijos išnyko, tačiau kvestai įgavo jų dydį. Paprastai jie susieti su naujų požemių tyrinėjimais. Jų iš viso yra 18. Naujųjų požemių koncepcija nedaug skiriasi nuo kitų MMO žaidimų „instance“ teritorijų. Jeigu anksčiau požemiai buvo labiau sieti su istorijos linija, dabar daugiau dėmesio skiriama juose praleidžiamam laikui ir unikalių ginklų bei kitų gėrybių medžiojimui, arba tiesiog „farminimui“. Jis nuo pat pradžių buvo siejamas su žaidimo seka minimaliai,

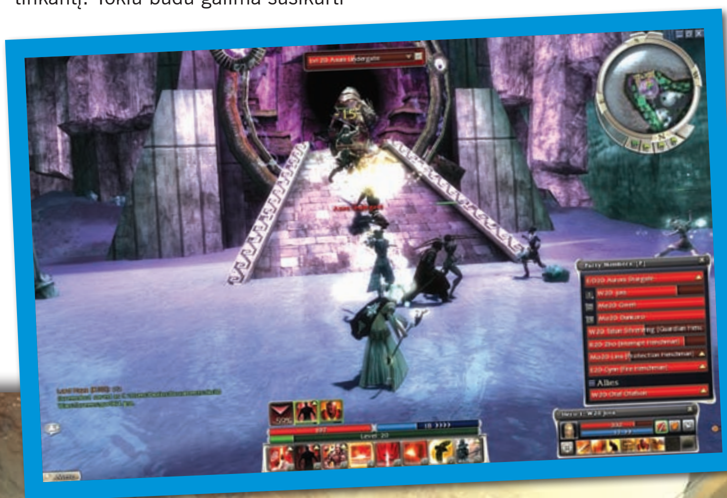


tačiau ir dabar tai veikia daugiau kaip alternatyvi galimybė rinkti ginklus PvE mėgėjams. Tačiau turint net paprasčiausią kalaviją ar burtininko lazdą galima išpešti nemažai naudos.

Keliaujant po pasaulį nori nenori prisirenka įvairiausių ginklų su tam tikromis savybėmis, pavyzdžiui, +40 gyvybės taškų, 20 proc. ilgiau veikiantys pastiprinimai, 10 proc. tikimybė paspartinti kerus, 19 proc. sumažina

Daugelis žaidimo kvestų remiasi santykiais tarp trijų frakcijų: nykštukų, šiauriečių ir asurų.

kraujavimo trukmę... Identifikavus šias savybes ir panaudojus specialius instrumentus galima atskirti savybę nuo ginklo ir perdėti ją į labiau tinkantį. Tokiu būdu galima susikurti unikalų ginklą, kurio niekas žaidime gali net neturėti, nors išvaizda gali būti tiesiog standartinė. Panašiai kurti galima ir drabužius. Sužaidus GWEN žaidimą papildė dar 40 skirtingų drabužių komplektų, kurių dizainas vėl nepriekaištingas ir originalus. Tačiau tai nereiškia, kad žaidėjas privalo už juos mokėti dešimtis tūkstančių auksinių. Net paties paprasčiausio drabužio savybes žaidėjas kuriasi pats. Be to, kad būtų šmaikščiau, autoriai įdėjo įvairių naujų aksesuarų, praturtinančių aprangą, pavyzdžiui, stilingi akiniai nuo saulės, karūnos ar liepsnojančios pirštinės. Bet tai ne vieninteliai dalykai, kuriais žaidėjas gali save išreikšti.



SAVIRAIŠKA

Turbūt svarbiausias GW unikumas yra nuolatiniai turnyrai, šventės ir kiti įdomūs visuomeniniai renginiai, kurie neapsiriboja vien tik gražiomis miestų dekoracijomis. Žaidėjai, be abejo, labiausiai vertina materialines gėrybes, todėl mėgsta jas demonstruoti kitiems ir girtis. Šiuo tikslu autoriai sukūrė apdovanojimų sales kiekvienam žaidėjui. Salę sudaro atskiri monumentai, kuriuose galima talpinti unikalius Naikintojų ginklus, demonstruoti užsitarnautus rangus ir mini gyvūnėlių kolekciją, kurti geriausių bendražygių hologramas ir pasikabinti savo prašmatniausią garderobą.

Galima atskirti ginklo ar apdaro savybę ir perkelti ją ant kito.

Sklinda kalbų, jog būtent šioje salėje galima užsitarnauti ekskliuzyvius ginklus antrajai GW daliai. Kol kas neišsiaiškinau, kaip tai padaryti, bet nuojauta kužda, kad dėl to tektų padirbėti net ir ne pačius maloniausius darbus. O nemalonūs darbeliai MMO yra tiesiog neišvengiami. Anksčiau ar vėliau visuose tokio tipo žaidimuose atsiranda monotonija, kuri vėliau priskiriama „grindui“ ir „farminimui“. Bet tai natūralus procesas, nes patys žaidėjai anksčiau ar vėliau pradeda jį skatinti. Bet „Guild Wars“ žaidimas vis daugiau duoda žaidėjui laisvės, kai tuo tarpu kiti MMO gigantai pamažu ją atima. Svarbiausia, kad kiekvienas naujas žaidimo atnaujinimas papildytų žaidimą, o ne duotų dar daugiau to paties, kas jau buvo iki tol, todėl manau, kad šita savybė padės GW dar ilgai būti vienu iš MMO lyderių.

SYSTEM SHOCK IR BIOSHOCK

Pagaliau sulaukėme vieno stambiausių žaidimų ne tik šiemet, bet ir per visą kompiuterinių žaidimų istoriją. Ambicingasis „System Shock“ kūrėjų darbas „BioShock“ teikė labai daug vilčių ir jau nuo pat pirmųjų žinių apie jį skatino vaizduotę ir kartu kėlė abejonių: „negi jiems tai pavyks?“. Dabar galime drąsiai teigti, kad jiems tai puikiai pavyko ir „BioShock“ įsiveržė į pačias žaidimų aukštumas. Todėl norime plačiai papasakoti ne tik apie jį, bet ir jo idėjinius pirmtakus – „System Shock“ seriją.



SYSTEM SHOCK

Pirmojo asmens žaidimas „System Shock“, sukurtas „Looking Glass“ studijos ir pasirodęs 1994–aisiais metais, praplėtė tuometines žanrų ribas ir net žiūrint iš šiuolaikinių žaidimų pozicijos, jį būtų sunku pristatyti tik kaip vieno kurio nors žanro atstovą.

„System Shock“ galima pavadinti nuotykių žaidimu, tačiau jame neužtenka bėgioti po lygius ir atlikinėti užduotis, kurios pratęstų istoriją. Iš tiesų herojaus veiksmai visiškai nesusiję su siužetu. Tad galbūt tai nėra nuotykių žaidimas.

„System Shock“ galima pavadinti RPG žaidimu, tačiau čia ne tik vykdomi įprasti kvestai ir tobulinamos veikėjo charakteristikos. Žaidimas turi išsamią istoriją ir unikalias galimybes plėtoti herojų. Tad galbūt tai nėra RPG žaidimas.

„System Shock“ galima pavadinti veiksmo šaudykle, tačiau čia ne tik tenka lakstyti po lygius ir šaudyti kiekvieną sutiktąjį. Čia reikia galvoti ne tik apie sveikatos bei amunicijos papildymus. Tad galbūt tai nėra veiksmo šaudyklė.

NUOTYKIŲ, RPG IR ŠAUDYKLĖS ŽANRAI VIENAME ŽAIDIME. 1994-AISIAIS!

„System Shock“, paprastai kalbant, yra visų trijų paminėtų žanrų mišinys. Dabartiniais laikais tai gal ir nelabai nuostabu, tačiau kūrėjams tai pavyko padaryti prieš trylika metų!

„System Shock“ jums tenka bevardžio hakerio vaidmuo, kuris patenka į kosminę stotį Citadelę, priklausančią galingai korporacijai „TriOptimum“, ir skriejančią orbitoje aplink Žemę. Jūsų herojus, pagautas nusikaltimo metu, yra siunčiamas į šią stotį dirbti korporacijai, tačiau jam pasiūlomas šansas išsigelbėti bei kibererdvės implantas, jei tik pavyks sėkmingai įsilaužti į Citadelės dirbtinio intelekto sistemą SHODAN. Herojus ryžtasi šiai avantiūrai ir jam atliekama implantų įstatymo operacija. Deja, prabudęs po pusę metų trukusio gijimo miego herojus sužino, kad SHODAN užvaldė visą kosminę stotį ir išžudė visą žmonių komandą. Koridorius dabar saugo tik mutantai ir robotai. Dar blogiau: SHODAN ruošiasi atakuoti Žemę galingu lazerio spinduliu, užkrėsiančiu mutacijomis ir sunaikinsiančiu žmoniją, o pati persikelti į visus pasaulio kompiuterius. Jūsų herojui nieko nelieka, tik bandyti sustabdyti sukilusį dirbtinį intelektą.

Minėtuosius tris pagrindinius žanrus „System Shock“ sugebėjo sklandžiai sujungti savo struktūros dėka. Įdomu tai, kad kūrėjai paruošė galimybę žaidimą įveikti keliais sudėtingumo būdais, kurie ne tik įtakoja bendrą žaidimo sunkumą, bet ir jo žaidimo būdą. Sudėtingumą galima nustatyti keturiems pagrindiniams komponentams: kovai, galvosūkiams, kibernetikai ir misijoms. Sudėtingumo lygiai taip pat keturi: nuo 0 iki 3. Taip, pavyzdžiui, nusistačius misijas ir galvosūkius maksimaliu lygiu, o kovą ir kibernetiką minimaliu, žaidimas tampa labiau „adventure“, kovoti su priešais beveik netenka. Pasielgus priešingai, žaidimas tampa tikra šaudykle, nereikalaujančia jokių misijų vykdymo, tik turinčia kibernetines užduotis: durų atrakinimą ar kodų gavimą.

Įtraukianti istorija ir unikalus „geimplėjus“ leido „System Shock“ tapti labai išskirtiniu darbu. Kūrėjams pavyko pasiekti vieną svarbiausią tikslą — įtikinti žaidėją tuo, kas vyksta ekrane, leisti jam pasijusti kosminėje stotyje ir patirti įvairiapusę kovą su dirbtinio intelekto galia. Vienintelis dalykas, kiek pakenkęs žaidimui, buvo nuolatinis skubotumas, nes reikėjo nuolat bėgti gydymo stotelių ar daikto, kuris prieinamas tik ribotą laiką, link. „System Shock“ tapo vienu iš tų retų žaidimų, tada sugebėjusiu sujungti keletą žanrų į vieną.



Ekrane rodomas žaidėjo inventorius, fizinė statistika ir žemėlapis.





Prisijungimas prie kibererdvės — unikali žaidimo savybė, labiausiai išskyrusi „System Shock“ iš kitų.



Žaidime jau buvo galima skaityti elektroninius laiškus!

SYSTEM SHOCK II

„Sytem Shock“ savo laiku sulaukė daug kritikos, vadinančios jį „Doom“ klonu ar kitų žaidimų populiarumo gaudytoju. Dabar jis pripažįstamas vienu geriausių visų laikų žaidimų. Todėl nenuostabu, kad jis turėjo tęsinį.

Po pirmosios dalies incidento „Citadelės“ stotyje, kai išprotėjęs DI, vardu SHODAN, bandė sunaikinti Žemę, šalių vyriausybės susibūrė į UNN (Jungtinis Nacionalinis Nominatas) ir pagaliau prikirpo uodegas mega korporacijoms. Tarp jų papuolė ir „TriOptium“, kuriai ir priklausė stotis su kompiuteriu–maniaku. Šie sugebėjo gauti atleidimą, sukūrė greitesnės už šviesą kosminės kelionės technologiją ir net įkalbėjo naująją vyriausybę surengti jungtinę ekspediciją į neištyrinėtus tolius. Taip „TriOptium“ laivas „Von Braun“, vadovaujamas kapitono Anatolijas Korenčkino, prižiūrimu Kapitono Vilijamo Bredfordo Diego (Edvardo Diego iš „System Shock“ sūnaus), išskrenda į šaltus kosmoso tolius.

Tiesa, veikėjas neatsiranda iš karto viename iš laivų. Ne, tam reikia būti armijoje. Todėl žaidimo pradžioje mes nuvedame protagonistą į armijos verbavimo punktą. Ten leidžiama paragauti trijų specialybių: laivyno, jūrų pėstininkų ir OSI (telepatija). Laivynas reiškia pradžią su labiau inžineriniais (ir būtinais bei labai pravarčiais žaidime) gabumais, pėstininkas — ginkluotės, o telepatas — su keliomis galiomis ir psi–aparatu, be kurio sąmonės galiomis realaus pasaulio nepajudinsi. Aiškų, mums patiems leidžiama pasirinkti detalesnę veikėjo specifikaciją kursuose, kai reikia pasirinkti vieną iš trijų treniravimo programų kas vienerius tarnybos ir treniruočių metus. Visai malonus bruožas, be to, pateikiamas jūsų nuotykių kursuose aprašymas, kuris padeda dar labiau įsijausti į žaidimo atmosferą. O paskui...

ŽAIDIMO PRADŽIOJE GALIMA RINKTIS VIENĄ IŠ TRIJŲ PAGRINDINIŲ HEROJAUS SPECIALYBIŲ.


Gyvenimas japonų kultūra persmelktame pasaulyje toks nemielas, kad protagonistas užsirašė į armiją.




Ilgainiui tuštokas inventorius užsipildys futuristiškais gyvybės naikinimo įtaisais.

O paskui protagonistas atsibunda „Von Braun“ kriogeninėje kapsulėje su nelegaliais kariniais implantais ir turi nešti kudašių, kol ta laivo dalis neišsihermetizavo. Tada galima apsidairyti, nes veikėją ištiko amnezija. Ir pamatyt, kad laivą užėmė kažkokie parazitai ateiviai, keičiantys žmones į savo karius. Aišku, tai nežada žmonijai nieko gero, todėl reikia pasirūpinti visų kartu ir kiekvieno atskirai anelido (taip vadinami ateiviai) sunaikinimu. Aišku, nereikia pamiršti siužeto vingių...

Žaidimo metu per kažkokią mobiliojo ryšio sistemą protagonistą, vadinamą tik Kariu (ir SS pagrindinis veikėjas buvo Hakeris), ves daktarė Polito, viena iš kelių (ne)laimingų išgyvenusiųjų. Aišku, tuo pačiu ryšiu susisieks ir ateivių sąmonė, vadinanti save Daugybe, jo pusėn perėjęs laivo DI Kserksas ir taip toliau. Siužetą labai pagyvina



visur besimėtantys balso įrašai — dienoraščiai. Jie atskleidžia visą krizės eigą, tiesa, ne žingsnis po žingsnio, o atkarpomis apie meilės istorijas, išdavystes, perėjimą į ateivių pusę... Kaip dėlionė susidėlioja siaubingos nelaimės, ištikusios pirmą žmonijos ekspediciją į žvaigždes, vaizdas. Ko nepadarys įrašai, tą atliks vaiduokliai. Taip, žaidime kartais matomi vaiduokliai. Arba, kaip sako daktarė Polito, klaidos neišbandytoje regos technikoje (vietoje Kario akių — dvi kameros). Jie parodo dažniausiai paskutinius kokio nors vargšo gyvenimo momentus. Mane išgąsdino tik vienas.

Aplinka žaidime niūri ir tamsi, visur daug sunaikinimo, vienas–kitas lavonas, kraujo balos. Nors grafika ir nėra auksinė, bet viskas, išskyrus žmonių veidus, atrodo gerai. Gyvenamos patalpos sumodeliuotos taip, kad atrodytų kaip tikros gyvenamos patalpos, krovinių dokai — kaip krovinių dokai... Tarp laivo lygių keliaujame liftu, tame pačiame lygyje iš vienos dalies į kitą keliamės per šliuzo kameras. Ne visur bus galima patekti žaidimo pradžioje, bet vėliau bus galima grįžti į praktiškai visas aplankytas vietas, todėl geriau prisiminti, kur liko kokia stotis ar inventoriuje netilpęs ginklas.

ŽAIDIMO ISTORIJĄ PAPILDO DIENORAŠČIAI IR VAIDUOKLIŲ PASIRODYMAI.

Veikėjas savo gabumus gali kelti tam tikrose laive išmėtytose stotyse. Tam reikia specialių modulių, kuriuos už užduočių atlikimą perves Polito, o landesni veikėjai patys susiras. Protagonistą galima tobulinti bendrų, karinių, techninių ir psi–gabumų srityse. Kai kurių ginklų nebus galima naudoti be atitinkamo savybės lygio, o ir tyrimų (jų metu veikėjas kažkur savyje naudodamas chemikalus analizuoja artefaktus) gali nepavykti atlikti dėl pastarojo gabumo apleidimo.


Pavaikščiojus ateivių kūno ir laivo samplaikoje supranti, kaip maždaug jaučiasi nanobotas kyborge

Mano veikėjas, pradėjęs kaip telepatas, baigė kaip psi–komandosas, išsitobulinęs techniką, turintis telepatinių galių ir galintis šaudyti bet kokiu ginklu. Kartais galima rasti stotis, kuri patobulins veikėjo Operacinę Sistemą. Taip gali padidėti inventorius, daroma žala, atsiras daugiau vietos implantams. Deja, šie nebe tokie svarbūs kaip SS ir yra daugiau pagalbiniai.

Bet ginklai nėra apleisti. Pradedant pistoletu, veržliarakčiu ir šratiniu šautuvu, baigiant aplinką teršiančia energetine patranka, stazės lauko generatoriumi, kirminų ginklais ir psichinėmis galiomis, veikėjas turi daug būdų naikinti savo priešus. Bloga žinia: ginklai nusidėvi ir turi būti taisomi. Iš gedimo greičio spėju, kad ateityje juos gamins iš plastmasės. Aišku, telepatai turi antientropinio (entropija yra daiktų irimas dėl laiko įtakos) lauko galią, kuri šį procesą bent laikinai stabdo, tačiau paprastam pėstininkui bus sunku. Aišku, ginkluotę galima pataisyti nusipirkus taisymo įrangą pardavimo automatuose. Į šiuos bei amunicijos davimo įtaisus galima įsilaužti („hakinimo“ būdu) ir įtikinti sumažinti kainas bei pardavinėti geresnius įrankius. Arba amuniciją, kuri bent jau kinetinių ginklų yra trijų rūšių: paprasta, pramušanti šarvus ir priešpėstinė. Tinkamam priešui — tinkama amunicija. Nešaudysi telepačių makakų su šoviniais, skirtais robotams.

ĮVAIRIAM HEROJAUS TOBULINIMUI SKIRIAMAS DIDŽIULIS DĖMESYS.

Be minėtųjų makakų teks žudyti visokiausius priešus: anelidų kirmėles, hibridus (žmones, kuriuos prigriebė kirmėlės), anelidų vorus, robotus, muses, savižudžius robotus, plūduriuojančias smegenis... Priešai žaidime tikrai neatsibosta. Kartą medicininiame lygyje kažkaip iš už nugaros atsidūriau hibridui... Nušoviau su vaikišku džiaugsmu. Tiesa, vorai yra labiausiai užknisantis priešas, nors ir vienas rečiausių. Keletas fanų išleido žaidimo pataisą be vorų arachnofobija (vorų baime) sergantiems žaidėjams. Šaunu.

Garsai žaidime visai smagūs. Ginklų šūviai nei standartiniai, nei rėžiantys ausį. Visi audioįrašai — garsinti. Daugybė kalba ganėtinai įdomiai, taip pat ir jos hibridai, kurių buvimą galima atspėti iš tokių frazių–murmėjimo: „We seek... we follow“. O SHODAN galima klausytis ir klausytis. Jos pagrindinis balsas moteriškas, bet nuolat persimuša kiti. Oi, nekaltinkit manęs „spoilinimu“: kiekvienas bent kiek susipažinęs su žaidimu ir matęs viršelį pasakys, kad bent vienu metu žaidime ji turi išdygti.



Kartais Daugybė irgi parašo žinutę, dažniausiai nedraugišką.



Kosmoso privalumas yra bent tai, kad niekas nesiunčia „spamo“.

„System Shock 2“ užgožė panašiu metu išėjęs „Half–Life“. Aš esu sužaidęs abu žaidimus ir nesuprantu, ką žmonės matė HL. SS2 yra labiau įtraukiantis, atmosferiškesnis ir gilesnio siužeto žaidimas negu HL. Na, su kuo maloniau kovoti: skaitmenine deive ar homunkulu, kuriam iš subinės kyšo antena?

BioShock

„System Shock“ ir „System Shock 2“ buvo nuostabūs žaidimai su siužeto vingiais, atmosferiškais lygiais ir po truputį dėliojamomis katastrofos detalėmis. Anksčiau ar vėliau kas nors turėjo sukurti kokį nors tęsinį, tai ypač jautė „System Shock 2“ sužaidusieji. Tačiau jų šeštasis jausmas nuvylė: buvo anonsuotas „BioShock“, o tai aiškiai reiškė, kad su SHODAN bendrauti toliau neteks.

20 000 PSICHŲ PO VANDENIU

www.2kgames.com/bioshock

PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 18+
ŽANRAS FPS
KŪRĖJAS 2K Games
LEIDĖJAS 2K Games
DATA 2007–08–24
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2,4GHz CPU, 1GB RAM, GF 6600/ATI X1300 video, 8GB HDD

Šis šedevras yra puikus įrodymas, kodėl videožaidimai daugeliui yra toks mėgstamas laiko praleidimo būdas. Jaudinantis, bauginantis, keliantis sąmyšį, prikaustantis dėmesį ir labai tamsus. „BioShock“ nėra tik pavyzdys, kaip žaidimai gali išnaudoti savo kinematografines galimybes, čia jungiama daugybė pramogų meno formų ir akivaizdžiai parodomas žaidimų terpės lankstumas. Tai nebėra dar viena šaudyklė, įpakuota į gražų variklį. Tai istorija, kuri išplėtojama labiausiai įtikinančiame, įmantriausiame ir meniškiausiame žaidime, kokį tik matė pasaulis. „EuroGamer“

„Online“ reitingas 96%, 2-a vieta

JCDENT



Plazmidų poveikis veikėjo rankai atrodo ganėtinai kraupiau, ar spygliai, pramušantys odą įjungus „Žiemos smūgį“, ar apanglėjantis delnas besinaudojant „Sudegink“. Na, gerai, kad kairė ranka, ten nieko svarbaus nėra, išskyrus grandinės tatuiruotę.

Iš pradžių buvo skelbiama gatvėse ir iš balkonų, kad dvasinio pirmųjų Šokų įpėdinio veiksmas rutuliosis apleistoje nacių tyrimų bazėje. Ten teks grumtis su visokiais Antrojo pasaulinio karo metais fricų sukurtais mutantais, kurie ir pribaigė su jais dirbusius nacių palikuonis. Buvo žadama ekologinė sistema, kur būtų gamintojai, kuriantys plazmidus, jų gynėjai ir plėšrūnai, kurie nori praryti pirmuosius ir kaip nors išvengti antrųjų. Ir kažkaip čia atsiranda žmogelis — herojus... Na, tokį siužetą būtų sunku išplėtoti, todėl milžiniškos, stiklainyje plūduriuojančios smegenys, kurios rašo kompiuterinių žaidimų scenarijus, sukūrė istoriją apie žlugusią utopiją. Apie Rapture.

„Rapture“ verčiamas keliomis reikšmėmis: ekstazė, džiūgavimas, pagrobimas ir tas įvykis, kai pasaulio pabaigoje Jėzus pasiims pačius geriausius žmones į dangų. Visi šie apibūdinimai tinka šiam miestui po vandeniu. Kodėl po vandeniu? Todėl, kad Adrew Rian (Endrius Rajanas) XX a. viduryje norėjo sukurti vietą, kur patys geriausi galėtų gyventi nevaržomi Bažnyčios, valstybės ar moralės normų. Jį paskatino Didžioji Depresija, Naujas Planas, atominės bombos numetimas. Į jūros dugną persikėlė Žmonės, besivadovaujantys meno, mokslo ir komercijos principais. Rajano įsivaizdavimu, žmones jungia Didžioji Grandinė, kurią jie traukia savo darbu ir taip vairuoja visuomenę. Prieštaraujantys buvo vadinami Parazitu.

Žmogus padaro, o Parazitas klausia: „Kur mano dalis?“. Žmogus sukuria, o Parazitas klausia: „Ką pagalvos kaimynai?“. Žmogus išranda, o Parazitas klausia: „Ar tai neužmins Dievui ant pirštų?“. Rapture netapo nežabotų orgijų ir alkoholio bei narkotikų sukeltu sapnu, kaip neabejoti-

GINKLŲ RŪŠIŲ NĖRA DAUG, TAČIAU SUTIKSIME KELETĄ UNIKALIŲ EGZEMPLIORIŲ.



Susidūrimai su Didžiaisiais Tėtušiais visada įsimintini. Kovos su jais kur kas sudėtingesnės ir intensyvesnės, nei su kitais priešais.


Povandeninio Rapture miesto vaizdai užgniaužia kvapą.

nai atsitiktų šiais laikais. Žmonės tada buvo ne tokie. Viskas klostėsi ganėtinai palankiai. Tada netyčia buvo atrasti šliužai, gaminantys Adamą. Tada utopija pasiekė savo viršūnę ir sudužo kaip pamuštas lėktuvas.

Nukritusio lėktuvo dėka Rapture atsiranda ir pagrindinis veikėjas Džekas. Pirmą kartą serijoje veikėjas turi vardą. Beplaukiodamas tarp vandenyje plūduriuojančių nuolaužų jis pastebi salelę su švyturiu. Viduje kabo didelis bjaurus snukis, šiek tiek propagandos, yra batisfera. Šiame mini povandeniniame laivelyje Džekas išklauso Enriu skaitomą propagandą (kartu su paveiksliųkais) ir pamato Rapture pirmąjį kartą. Vaizdas, turiu pasakyti, gražus. Kaip koks praėjusio amžiaus vidurio miestas su neoninėmis iškabomis ant dangoraižių… po vandeniu. Galų gale batisfera atplaukia į vietą. Ten moteriškė užmuša vieną žmogelį, o vyrukas Atlas ruošiasi mus vesti per miestą kalbėdamas pro radijo siųstuvą.

PLAZMIDAI BEI TONIKAI MODIFIKUOS VEIKĖJO LĄSTELES IR SUTEIKS UNIKALIŲ GALIŲ BEI SAVYBIŲ.

KOVOS PRIEMONĖS

Nieko nelaukant herojui į rankas įbrukamas pirmasis ginklas — veržliaraktis. Žaidime iš viso yra 8 ginklai. Pradedant ponais Veržliarakčiu, Pistoletu ir Šratiniu Šautuvu, baigiant fotoaparatu ir arbaletu. Veržliaraktis yra padorus ginklas, neblogai žalojantis priešus ir niekada nesiskundžiantis amunicijos stygiumi. Tiesa, priešai jus puls ir su peiliais, mėsos kapoklėmis, vamzdžio gabalais, žibintuvėliais (1960–ieji metai, tada jie buvo neblogos lazdos dydžio), bet tikras vyras naudojasi veržliarakčiu. Pistoletas yra paprastas šešių šūvių ➔



Seifų, prekių automatų ir kitų aparatų „nulaužimas“ yra senas geras tinkamo vandentiekio vamzdžių išdėstymo žaidimukas.

DIRECTX 10 PRIEŠ DIRECTX 9

„BioShock“ yra antrasis mūsų žaistas žaidimas, kuriame naudojama naujoji, tik „Windows Vista“ ir naujausios kartos vaizdo plokštėms prieinama technologija „DirectX 10“. Pirmasis DX 10 bandymas „Lost Planet“ žaidime nebuvo labai ypatingas ir pažangesnė versija mažai kuo skyrėsi nuo įprastos. Tačiau „Capcom“ ką tik išleido pataisą, kuri smarkiai patobulina DX 10 galimybes žaidime, jei dar nenumetėte šio žaidimo į šalį ir norite išvysti maksimalias jo galimybes, pasiieškokite šios pataisos. O kaip su „BioShock“? Ar šis žaidimas sugebėjo toliau pastūmėti taip reklamuotas DX10 galimybes?

Žaidimas naudoja „Epic“ bendrovės sukurtą garsųjį „Unreal 3“ variklį, kuris buvo kuriamas „DirectX 9“ pagrindu ir tik vėliau prie jo buvo pridėtos kai kurios DX10 galimybės. „Epic“ šiuos priedus skyrė geresniam optimizavimui, tačiau „BioShock“ kūrėjai „Irrational“ nusprendė rinktis kitą kryptį ir bandyti išnaudoti DX10 šeiderius praturtinti grafiką. Pasak žaidimo instrukcijos, DX10 patobulinimai leidžia vaizduoti dinamišką vandens raibuliavimą, švelnius dalelių efektų kraštus (ugnies, dūmų efektams) ir aiškesnius šešėlių kontūrus.

Pradedant nuo paskutinio elemento, šešėlių skirtumų tarp dviejų versijų dažniausiai nesimato. Tik kartais labai gerai įsižiūrėjus galima pastebėti tikslesnį šešėlių vaizdavimą DX10 versijoje.









Skirtumai tarp DX10 paviršių, kuriuos galima įsijungti žaidžiant su „Windows Vista“, ir įprastų XP versijoje, yra geriau matomi nei tarp šešėlių. DX10 tekstūros labiau detalizuotos ir sodresnių spalvų. ➔





Vandens efektų skirtumai tarp dviejų versijų kur kas geriau pastebimi, bet vanduo dinamiškas, todėl sunku pagauti tokius pačius ekrano paveikslėlius, kurie iliustruotų skirtumus. Šiuose paveikslėliuose su herojumi ėjome atbulomis vandeniu ir skirtumai tarp paliktų vandens ratilų akivaizdūs. Panašiai vanduo reaguoja ir vaikštant po jį NPC herojams. Iš tiesų kitame žaidime šis vandens skirtumas nebūtų toks svarbus, tačiau „BioShock" vandens yra visur aplink mus, tad tokia vandens efektų pažanga labai sveikintina. Beje, kūrėjų tvirtinimu, dirbti vien tik su vandens šeideriais buvo paskirti du žmonės.



Paskutinis skirtumas tarp dviejų „DirectX" versijų — dalelių efektai. Ugnis ir dūmai su DX10 atrodo sodriau, jų animacija sklandesnė.

Nors „BioShock" „DirectX 9" ir „DirectX 10" versijų skirtumai nėra labai milžiniški, galima drąsiai sakyti, kad šis žaidimas jau sugeba išnaudoti naujausias technologijas ir leidžia mėgautis kokybiškesniais vaizdais turintiems naujas DX10 palaikančias plokštes ir „Windows Vista". Tai žingsnis gera linkme ir jau netolimoje ateityje išvysime daugiau tokių pavyzdžių ir, be abejo, juos panagrinėsime.

revolveris, o į šratinį kažkodėl telpa tik keturi šoviniai. Tačiau jis gražiai atrodo ir nėra nieko maloniau, kaip iš arti nušauti puolančius priešus. Na, dar ir žala jo nebloga. Automatas yra gangsterių išgarsintas Tompsono variantas su priekine rankena ir diskine apkaba. Kiti ginklai yra egzotiškesni, teks išsiaiškinti patiems.

Kadangi Rapture gyventojai neplanavo kariauti su undinėmis ar banginiais, tik mano paminėtieji ginklai atrodo masinės gamybos. Kitus varganais laikais pagamino vietiniai gyventojai iš vietinių žaliavų, todėl jie atrodo gan unikaliai. Tai įtakoja ir faktas, kad kai kurie iš jų nebuvo sutinkami tais laikais.

VAISTINĖLĖS, AMUNICIJA IR KITI DALYKAI ĮSIGYJAMI SPECIALIUOSE PREKIŲ AUTOMATUOSE.

Beveik visa ginkluotė turi po tris amunicijos rūšis. Šioji skirstoma (dažniausiai) į paprastą, priešpėstinę ir pramušančią šarvus. Kol paprasti šoviniai veikia priešus maždaug vienodai, kitus reikia pataikyti. Bet tai padaryti lengva pagal oponentų išvaizdą. Tai ne „System Shock 2", kur prieš kyborges reikėjo naudoti pramušančius šarvus šovinius, o ateiviai buvo šiek tiek atsparūs lazeriams. Aišku, ne visi ginklai yra įprasti, todėl ir amunicija kartais visiškai skiriasi. Turiu pastebėti, kad arbaletas yra labai nenaudingas ginklas. Gal jis ir galingas, tačiau šaudo lėtai, o priešai šiaip nėra žiopli ir vietose nestovi. Žaidimą galima sužaisti naudojant beveik tik veržliaraktį, tačiau reikia teisingai kombinuoti plazmidus ir tonikus.



LĄSTELIŲ MUTACIJA

Jie yra šio žaidimo burtai ir pasyvios galios. Atrastas jūros šliužas gamino kamienines ląsteles, pramintas Adam (Adomas). Šios pakeisdavo organizmo ląsteles nestabiliomis, pasiduodančiomis mutacijoms ir keitimams. Taip atsirado plazmidai ir tonikai,







Esminis apsisprendimas žaidime — gelbėti ar naikinti mergaites — susilaukė prieštaringų žaidimų rinką prižiūrinčių įstaigų vertinimų.

veikiantys kaip vaistai nuo nuplikimo ar net suteikiantys visokių egzotiškų galių. Kadangi žaidime socialinio gyvenimo nėra, nebus jokių plazmidų gerinti plaukų kokybei ar vyriškai potencijai (teoriškai su Adam pagalba galima pakeisti lytį, bet kūrėjai tokių nesąmonių nesiėmė). Užtat jie pravers kovoje.

Įrašius į veikėjo genetinį kodą pirmąjį plazmidą, bus griuvinėjimų ir trumpa pažintis su Mažosiomis Sesutėmis (Little Sisters), jų Didžiaisiais Tėtušiais (Big Daddies). O tada veikėjas galės iš rankos mėtyti žaibus. Šie gali pačirškinti vandenyje stovinčius priešus, atidaryti užstrigusias duris, trumpam „užtrumpinti" aparatūrą ar sustingdyti priešą. Ilgainiui atsiras ir daugiau plazmidų, leidžiančių pirštų spragtelėjimu padegti priešus (bei naftos balas, ištirpdyti ledą), juos sušaldyti (pasirinkus šį plazmidą iš rankos iššoka lediniai spygliai, aplink taškosi kraujas), užsiundyti apsaugą, vabalų spiečių, Didįjį Tėtušį... Plazmidai naudoja Eve (Ieva), mėlynos spalvos skystį švirkštuose, kuris suteikia energijos plazmidų galiai.

Tuo tarpu tonikai veikia pasyviai. Kaip ir plazmidų, jų galima turėti šešis vienu metu, tačiau yra net trys tonikų kategorijos: fiziniai, kovos ir inžineriniai. Fiziniai leidžia gauti daugiau Eve iš švirkštų, dar kartą patikrinti dėžę (seifą, lavoną) dėl daiktų, gauti daugiau naudos iš maisto ar alkoholio... Koviniai sustiprins odą, suteiks daugiau galios mušant veržliarakčiu (kiek tų patobulinimų skirta vien tik veržliarakčiui!), gavus smūgį, aplinką nutrenks elektra ir suteiks kitus kiekvienam vakarėliui būtinus atributus. Inžineriniai tonikai leis geriau įsilaužti į kameras, seifus, trumpins aliarmus.

PAINLESS
Dental
"WE'RE THERE WHEN IT HURTS!"



PREKIŲ AUTOMATAI IR KITOS PASLAUGOS

Visokios provizijos žaidime gaunamos iš specialių prekių automatų. „Vertybių cirkas" („Circus of Values", girdėtumėt, kaip juokiasi klounas) parduoda vaistinėles, kai kurią amuniciją, maistą. „Nulaužus" sumažėja kainos ir galima nusipirkt Ievos švirkštų bei nestandartinio tipo šovinių. Yra „El Ammo Bandito" automatai, kurie parduoda amuniciją. Nelegalūs gangsterio Fontaine įrengti „Galią liaudžiai" („Power for the people") prietaisai gali vieną kartą patobulinti ginklą prieš sugesdami.

Medicinos stotelės už 16 dolerių pagydys jus, tačiau jos veiksmingos ir priešams. „Nulaužkite" jas ir sveikatos apsauga jums taps pigesnė 6 doleriais, bus priešiška oponentams. Jei nesiruošiate sugrįžti į tą vietą, medicininį automatą galima sunaikinti veržliarakčiu ir susirinkti iškritusias vaistinėles.

Jei netyčia papuolėte po kameros akimi ir jus vejasi kulkosvaidžiais ginkluoti mini malūnsparniai, ilgą įstatymo ranką galima papirkti sumokėjus 20 dolerių robotų išjungimo panelyje. Tada robotus galima „nulaužti" ir jie taps draugiški.



Rapture vietovės labai įvairios ir skirtingų tematikų.

„Išrandi–tu" („U–Invent") aparatai leidžia gamintis daiktus iš surinktų komponentų. Geriau „nulaužti", tada reikės mažiau žaliavų. Labai puiki vieta gauti autolaužimo įtaisus, kurie automatiškai įveikia bet kokį aparatą, nereikia pačiam vargti su mini žaidimu.

Plazmidus ir tonikus galima keisti nemokamai „Genų Bankuose" („Gene Bank"), kabančiuose ant sienų. Kaip galima nešiotis nepanaudotus mutagenus, yra koncepcija, išvengusi mano suvokimo. O visi genetiniai patobulinimai atkeliauja iš „Rinkėjo sodo" („Gatherer's Garden"). Jei išgirstate penkiametę mergaitę, kuri šaukia: „Mano tėvelis stipresnis nei Heraklis, protingesnis nei Einšteinas ir gali įskelti ugnį savo pirštais! Ar jūs, pone, esate toks geras kaip tėvelis?". Nė velnio, jei neapsilankėte „Rinkėjo sode"! Tada drąsiai galima ruoštis Adam atsargų tuštinimui.

TEKS KOVOTI SU ĮVAIRIAUS PLAUKO PAMIŠUSIAIS NUO GENETINIO KODO PAKEITIMŲ ŽMONĖMIS.

MAŽOSIOS SESUTĖS IR DIDIEJI TĖTUŠIAI

O iš kur šį dalykėlį gauti? Na, pačioje pradžioje jį gamino tam tikri vandenyno šliužai. Juos atrado netyčia, kai vienas įkando dokų darbininkui sužalotomis rankomis ir šis pagijo. Vėliau, tikriausiai dėl išnaudojimo, juos teko perkelt į Mažąsias Sesutes, jaunutes mergaites, kurios tapdavo groteskiškomis vaiko parodijomis, vaikščiojančiomis su švirkštais ir traukiančiomis iš lavonų Adam, kad galėtų tai perdirbti savyje.

Kadangi Rapture sugriuvo dėl Adam sukeltos nelygybės bei pamišimo, mieste pilna žmonių, kurie mielai nusuktų mergaitėms sprandus ir išč iulptų Adam iki paskutinio lašelio. Todėl jas gina Didieji Tėtušiai — patobulinti žmonės, apvilkti nardymo kostiumais. Jų vienintelis tikslas yra užmušti kiekvieną, besikėsinantį į mergaites.

Kadangi Adam nėra kaip kitaip gauti, teks užmušinėti Tėtušius, kuriuos mergaitės meiliai vadina Ponu Burbulu. O tada, prisiklausius jų verksmų prie patiesto globėjo, reikia rinktis: išgelbėti mergaitę ar „nuimti derlių"? Pirmuoju atveju rezultatas yra paprasta mergaitė ir 80 Adam vienetų jūsų sąskaitoje. Antruoju — mergaičiukė ištykšta į žaliai juodą pliurzę, jūsų rankoje lieka šliužas, užtikrinęs jos gyvybę, vėliau jis konvertuojamas į 160 Adam vienetų. Šis pasirinkimas lemia žaidimo baigtį, tačiau tai ir šioks toks moralinis žmogaus apsisprendimas. Vienas žurnalistas gavo dvi dienas miegoti ant sofos, kai jo draugė pamatė jį kaip išprotėjusį Rezgėją, nuimantį mergaitės derlių.

KAUKIŲ BALIUS

Kas tie Rezgėjai? Tai pagrindinis žaidimo priešas, žmonės, išprotėję nuo genetinio kodo pakeitimų. Adamas subjaurojo ne tik jų vei-



KOLEKCINE VERSIJA

„2K Games" iš pradžių neplanavo išleisti kolekcinės „Bioshock" versijos, tačiau sujudusi fanų bendruomenė išprašė atskiros prabangesnės žaidimo versijos. Leidėjai pasielgė labai apdairiai ir kolekcinės versijos turinį leido suformuoti patiems žaidėjams. Balsavimų metų buvo išrinkti populiariausi žaidimo priedai, kurie ir pateko į kolekcinę „BioShock" versiją. Tai žaidimo garso takelio CD, atskiras DVD su dokumentika apie žaidimo kūrimą ir paties Didžiojo Tėtušio figūrėlė.

Kantresniems žaidėjams patiks galimybė fotografuoti priešus ir už tai gauti įvairių apdovanojimų.



dus, bet ir psichiką, todėl jie dabar slepiasi po karnavalo kaukėmis iš gėdos (arba dėl to, kad viskas nugarmėjo velniop pasitinkant 1959–uosius metus). Vieni iš jų dar kabinasi į senąjį gyvenimą kalbėdami apie priėmimus, kiti atsigręžę į religiją vis skanduoja „Jėzus mane myli/Aš žinau/Aš tai Biblijoj skaičiau", apiplėšinėja lavonus teisindamiesi, kad velionis ir taip nepritapo, o gal tiesiog staugia „Jie privertė mane nekęsti visko, ką matau". Jie gan arti tiesios, nes Rajanas su kelių pamišusių daktarų pagalba atrado, kad per implantus galima valdyti žmones, be to, tuo metu vyko pilietinis karas, todėl dabar ore tvyrantis feromonas iš visų daro psichopatus.

Tiesa, jie vieni kitų nepuola, bent jau kol jūs to neprivarčiate daryti specialaus plazmido pagalba. Kai kurie ir šiaip buvo psichopatai, tad nepastebėjo skirtumo, ypač tokie veikėjai kaip Kohenas, pamišęs plastikos chirurgas. Šiaip ar taip, buvę žmonės, dabar vadinami Rezgėjais („Splicers") dėl genų rezgimo, yra didžiausias Džeko priešas. Iš kelių jų rūšių dažniausiai teks susitikt Thugish (besimušančius), Leadhead (šaudančius pistoletais ir automatais) ir Spider (laipiojančius lubomis, mosuojančius ir besimėtančius mėsos kabliais) rūšis. Pagal vietovę skirsis jų išvaizda, salonų suknelės medicininiame paviljone užleis vietą medikų chalatams ir seselių rūbeliams. Thugish yra lengviausiai užmušama rūšis dėl įpročio bėgti į jus. Kiti daugiau laksto ir taip paprastai nesileidžia išsiunčiami Anapilin.


„BioShock" sumaniai tiek kovai, tiek užduotims leidžia naudoti kelias gamtos stichijas: ugnį, ledą, žaibą.



ŽAIDIME TEKS RINKTIS: GELBĖTI MAŽAS MERGAITES AR SUNAIKINTI JAS DĖL DIDESNIO ADAM KIEKIO.

DRAUGIŠKA IR PRIEŠIŠKA TECHNIKA

Dar viena priešų rūšis yra apsaugos sistemos. Jei Džekas papuola į saugumo kameros akiratį, ji kurį laiką jį filmuoja prieš įjungdama aliarmą. Tada pasirodo mano minėti mini malūnsparniai. Tiek jie, tiek kai kur randami bokšteliai atrodo kaip padaryti iš vietinių medžiagų. Tiek juos, tiek bet kokį sutinkamą judantį padarą galima fotografuoti, nes tik taip žaidime atliekami moksliniai tyrimai. O jie tikrai pasiekia gerų rezultatų: ir žalos padidinimas, ir unikalūs plazmidai, tonikai bei 50 procentų galingesnė veržliarakčio ataka.

Kai veikėjas miršta, jis atsiranda artimiausiai esančioje Vita stotyje su maždaug puse gyvybės. Dažniausiai tik taip ir pavyksta pribaigti tėtušius. Dėl to, kad nėra mirties baudos, „BioShock" labiausiai kritikuojamas, bet aš nesiskundžiu. Kodėl aparatas atgaivina tik Džeką, sužinosite žaidimo metu.

NEREALUSIS VARIKLIS

Visą Rapture pasaulį kuria „Unreal 3" varikliukas. Jau nuo pat pirmųjų aplinkų galima pamatyti, kad žaidimo vaizdai labai išskirtiniai ir kokybiški. Aplinka atitinka šeštojo dešimtmečio madas su trupučiu megalomanijos — didelėmis statulomis, gražia metaline apdaila, detalių gausumu, vamzdžiais… Kartais atsiveria labai didingi miesto vaizdai, rodantys jo buvusią šlovę. Labai gražu, be to, matosi, kad vandenynas bando atsiimt savo valdas, verždamasis per visokius plyšius ir įtrūkimus. Vos ne ant kiekvienos sienos — reklamos. Jos sukurtos panašiu stilium kaip ir „Fallout", tas tinka ir plazmidų pristatymo „filmukams".

Rapture tragediją parodo ir kitokie vaizdai: už kontrabandą nukryžiuotas žmogus, po kurio kojomis mėtosi lagaminas, pilnas Biblijų, nusinuodiję vienos mergaitės tėvai, elektra nukankintas Fontaine pakalikas. O suderinę ir garsą gauname geriausio metų žaidimo simfoniją. Ginklų garsas yra „kietas", tikroviškas. Labai daug balso įrašų, kuriuose žmonės aptaria savo išgyvenimus ir mintis, taip praturtina visą istoriją (pabandykite surinkti visus įrašus, jei gudrūs). Mano minėtieji klyksmai ir šauksmai skamba tikrai kraupiai ar bent jau įsimintinai. Ypač tas kraupus Sesučių balsas... Ir, be abejo, pranašesnė už šiuolaikinę tuometinė muzika, grojanti iš kelių likusių aparatų. Ach, kaip gera jos klausytis...

Beveik taip pat gera, kaip žaisti „BioShock". Ypatingos galios, 1950–ųjų metų mados ir aplinka, sugriuvusi utopija, balso įrašai sukuria gerą žaidimą. Man patiko „System Shock 2", „BioShock" patinka gal net labiau. Įpėdinio reputacija su kaupu pateisinama. Jokių karalių, jokių dievų, tik Žmogus. Ir „BioShock". ☒

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Occchhh, negaliu patikėti sulaukęs (nualpsta). **10**

ĮDOMUMAS Baigdavau žaisti tik atbukęs arba nuplėštas nuo kompiuterio. **9,8**

GRAFIKA Iš esmės puikus darbas, tačiau naikinamų objektų ir balistikos stoka pjauna balą. **8,7**

GARSAS Na, man žaidžiant kartais kiek susidirbdavo, bet aš labiau kaltinu kompiuterį. **9.8**

VALDYMAS Kiek pamenu, pačiam neteko pakeisti nei vieno mygtuko. O aš tai daryti mėgstu. Viskas patogu ir paprasta. **9.9**

IŠVADA Velniai rautų, vienas iš tų retų žaidimų, kur aš neprieštarauju dėl tamsios aplinkos. Šaunus, pagirtinas metų žaidimas, šviečiąs kaip švyturys kitiems žaidimų kūrėjams.

GALUTINIS 9,9

XBOX 360

BIOSHOCK

Meluočiau, jei rašyčiau, kad „BioShock“ mane nustebino. Net priešingai: žaidimas man visai nepaliko įspūdžio. Savo laiku aš žavėjausi „Far Cry“, negalėjau atsitraukti nuo „Doom 3“, dienų dienas žaidžiau „Half–Life 2“ ar „F.E.A.R.“ Kas pasikeitė, kai pasirodė „BioShock“? Nieko. Tiesiog kai kitą kartą manęs kas nors paprašys išvardinti geriausias šaudykles, jų sąraše bus viena daugiau.

GENIJAI MĄSTO VIENODAI

www.2kgames.com/bioshock
- PLAFTORMA
- PEGI REITINGAI 18+
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS 2K Games
- LEIDĖJAS 2K Games
- DATA 2007–08–24
- REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2,4GHz CPU, 1GB RAM, GF 6600/ATI X1300 video, 8GB HDD

- „Online“ reitingas 96%, 1-a vieta

KYO

Lygiai taip pat mes paneigtume tiesą, jei sakytume, kad „Id Software“, „VALVe“ arba „UbiSoft“ kūrėjų studijose nėra genijų. Ar jūs atkreipiate dėmesį? Mes labai visi laukėme „Prey“, „Doom 3“, skaičiavome minutes iki „Half–Life 2“ pasirodymo... Daugelis mūsų juos jau seniai sužaidė. Jei tarp skaitančių yra pirataujančių, tai aš net neabejoju, kad juos jau net pamiršote. Tie, kurie perka žaidimus, neabejotinai dar tebeturi išvardintus hitus savo kolekcijoje. Akivaizdu, kad fanai dar ir papildomos atributikos nusipirko, bet va, pasirodė „BioShock“. Jo laukia lygiai tokia pati ateitis kaip ir prieš tai buvusių hitų, tačiau dabar — leiskime jam pasidžiaugti turima šlove. O jei tik yra galimybių, gelbėkime šedevrus nuo užmaršties.

NOSTALGIJA

Pradėjęs žaisti iš karto prisiminiau Džordžo Orvelo knygą „1984–ieji“. „Didysis brolis stebi tave“. Jei kas yra skaitęs šią knygą, citata turbūt nebekelia nuostabos, ar ne? Taip, kalbama apie totalitarizmą. Patiko, kad žaidime toks valdymas perteikiamas gan tikroviškai. Rajenas viską mato ir viską girdi. Rajenas — dievas. Povandeninio pasaulio kūrėjas. Be galo sužavėjo radijo dienoraščiai, tarp kurių diktatoriaus žodžiai įgauna daugiau svorio, sukelia įvairius jausmus. Nelabai patiko faktas, kad pagrindinis veikėjas drąsiai kovoja su režimu ir jį skaldo į gabalus, tačiau, kaip supratau iš vėlesnių žaidimo siužetinių vingių, kūrėjai net ir nesiekė iki pagrindų atskleisti žaidėjams Rapture miesto politinės santvarkos arba Rajeno režimo detalių.

„BIOSHOCK“ LYGIUOSE NORĖDAMI VISKĄ SURINKTI IR PAMATYTI UŽTRUKSITE ILGAS VALANDAS.

Tai, kad 2K kūrėjų studijų komandos stengėsi padaryti tobulą vieno žaidėjo režimą — aišku kaip dieną, tačiau iki tobulumo jiems pritrūko. Kadangi pradėjau apžvalgą nuo siužetinės žaidimo dalies, galiu pasakyti, kad be kelių įdomių vingių ir intrigos visa kita iš tiesų nuvilia. Ypač pabaiga. Ar net pabaigos, nors skirtumas tarp jų nėra labai reikšmingas... Ko jau ko, bet pabaigos tai tikėjausi stiprios, emocionalios ir įsimintinos. Tačiau nepykstu. „Prey“ pabaiga savo laiku nuvylė, nuvylė „Condemned“, todėl aš jau lyg ir pripratęs. Nors vis viena liūdna. Kažkokia viltis, kad „BioShock“ parodys kažką naujo ne tik grafikos srityje, degė manyje ligi pat titrų.

Kartais nepatogu, kad, priešingai nei sveikata, „ievos“ atsargų stulpelis pildomas automatiškai tik jam ištuštėjus - pats žaidėjas papildyti negali. Tačiau kovoms tai suteikia dar daugiau įtampos.

Pasakoti ką nors plačiau apie siužetą aš griežtai atsisakau. Žaidimo istorija yra kaip didelė mozaika, kuriai sudėlioti turėsite



Pačios kovos man labai priminė „Condemned“, tik tiek, kad čia gerokai daugiau ginklų.



paskirti ne vieną savo gyvenimo valandą. Jos ištakų gausu kiekviename Raptue kampelyje, kiekviename lavone. Pagal žaidimą neabejotinai galima būtų parašyti knygą — „BioShock“ duomenų bazė tikrai gausi.

KOKYBĖ

Išskirtinis „BioShock“ bruožas — kokybė. Žaidžiant juntama kūrėjų patirtis ir laikas, kurių prireikė norint pasiekti užsibrėžtus rezultatus. Viskas, su kuo susidursite žaidime, turi savo paskirtį ir funkcijas. Keri tai, kad čia prikišta praktiškai visko, ko tik kada nors buvo prigalvoję žaidimų kūrėjai. Nuo plazmidžių iki galybės aparatų, į



kuriuos galėsite laužtis. Apie naująją kartą liudija ir pati dinamika, veiksmas. Patekę į vieną didelį lygį jame trinsitės tol, kol viską išknaisiosite arba bent patenkinsite savo poreikius. Tame pačiame lygyje dažniausiai voliojasi tiek daug visko, kad net sunku aprašyti. Kai žaidžiau, vienam žaidimo lygiui tekdavo aukoti vidutiniškai po kelias valandas, kurios nuplaukdavo dienoraščių, plazmidžių bei slaptaviečių paieškoms.

Žinoma, pasitaiko ir klaidų, tačiau kabinėtis prie jų būtų tiesiog kvaila... Juk tiek žaidimų pastaruoju metu pasirodė, kur klaidos ir palikti netikslumai yra kur kas rimtesni ir labiau erzinantys, o čia tėra šis tas, už ko užkliūna akys. Daug prasmės slypi ir priešų laidomose replikose ar komentaruose. Kartais jų pasako tikrai daug ir nejučiomis susimąstai: kodėl visi „splaiceriai“ nešioja kaukes? Ar jie supranta tai, ką jiems padarė adamas, ir gėdijasi savęs? Ar tai tiesiog dėl to, kad pati Rapture katastrofa prasidėjo Naujųjų metų naktį? Būtent šitas aspektas man ir primena „Half–Life 2“ — žaidi ir keli klausimus apie žaidimo pasaulį, apie pačią istoriją. Gaila, kad iki HL2 visatos „BioShock“ pritrūko. Labai gaila.



NAUJOVĖS

Manipuliuoti antgamtiškomis galiomis FPS žaidimuose mes jau galėjome tikrai ne kartą, bet „BioShock“... Įdomiausia, kad čia plazmidės yra tik kaip priedas prie žaidimo. Turiu omenyje, jei jų nebūtų, žaidimo balas pernelyg nesikeistų. Todėl plazmidės tai tik dar vienas įrodymas, kad į savo kūrinį kūrėjai įkišo visko, kiek tik pajėgė. Kitiems žaidimams tokie elementai kaip įvairių galių turėjimas suteikia dinamikos, gelbėja nuo blogo įvertinimo, o čia jos tik tam, kad abejojančius priverstų pripažinti vieną paprastą faktą: žaidime yra visko.

Tiesa, plačiau apie įsilaužimus. Juos galėsite atlikti norėdami pigiau įsigyti amunicijos, patikrinti nuošalėje stovinčių seifų turinius ar aktyvuoti kurį nors pabūklą. Objektų, į kuriuos galėsite ir net būsite raginami įsilaužti, bus ir →



Žaidime kartais pasijauti tarsi groteskiškame teatre, kuomet, skambant Čaikovskiui talžai pakvaišusių kaukėtų „splaicerių“ galvas.

daugiau, tačiau visų išvardijimui vėl reikia laiko ir papildomos vietos puslapyje, todėl pereisiu iškart prie užduoties, kurią teks atlikti kiekvieną kartą pabandžius kur nors įsilaužti. Langelyje turėsite atitinkamai sudėlioti vamzdžio, kuriuo teka skystis iš vienos vietos į kitą, dalis. Šios užduotys įvairaus sudėtingumo, todėl jei matote, kad nesusidorosite, geriau naudoti automatinį nulaužimą, kurių, beje, skaičius bus ribotas. Nesėkmės atveju jus nutrenks elektra, tai pasimatys gyvybių indikatoriuje arba net įsijungs aliarmas.

Žinoma, jei žaisite atidžiai, eigoje sužinosite daug veiksmingų

ŽAIDIMAS IR BE PLAZMIDŽIŲ BEI KITŲ PRIEDŲ BŪTŲ KOKYBIŠKAS. ČIA JIE LYG PRIEDAS.

būdų, kaip išvengti aliarmų ar net priešų, ir tai dar vienas „BioShock“ dinamiškas elementas. Beje, čia tuo pat metu tiktų ir vienas geras posakis, kuris skamba maždaug taip: „Kas per daug, tas nesveika“. Plazmidžių žaidime iki valios, bet naudojau iš jų tik kelias. Pasitaikė net ir tokių, kurių paskirtis, rodos, visai kitokio pabūdžio žaidimuose. Bet tai tik man taip atrodo... Gal jūs surasite neįprasčiausių būdų panaudoti visas turimas plazmides su visais esamais priešais. Aišku, jei jums tai pavyktų įamžinti, nepasipuikuokite ir siųskite mums. Vėliau tai galėtų tapti puikia medžiaga DVD diskui ar kuriam nors žurnalo puslapiui.

Yra čia ir labai išliaupsintas vienas skiriamųjų žaidimo bruožų — „little sister“ ir „big daddy“. „Little sisters“ funkcija žaidime — rinkti iš lavonų adamą. O kadangi jis yra labai svarbi medžiaga Rapture pasaulyje, čia jos visiems reikia, mažosios mergytės atsiduria dideliam pavojuje. Tam ir buvo sukurti „big daddies“, kurie vaikšto visur su jomis ir saugo nuo galimų pavojų.



Šaldymo efektai žaidime — vieni įspūdingiausių.

Jei jiems nieko niekas nedaro ir netrukdo vykdyti savo funkcijų, jie taip pat niekam nieko nedaro. Tačiau jei kas nors paliečia kurį iš jų, prasideda kruvinos skerdynės. Užmušti vieną iš tokių gigantų pirmą kartą susidūrus gali pasirodyti keblu, tačiau vėliau priprasite. Nužudę „big daddy“ gausite rinktis: sunaikinti mergaitę ir pasiimti visą jos surinktą adamą ar ją išgelbėti ir pasiimti adamo kur kas mažiau. Jei jūs esate geraširdis, galite gelbėti mergaites, bus geriausia pabaiga. Žinoma, už tokią kilnią širdį jums atlygins daktarė Tenenbaum, kurios figūra taip pat slypi už visos Rapture miesto paslapties. Kiekvieną kartą, kai išgelbėsite tam tikrą skaičių mažųjų, ji atsilygins jums dovanomis. Gavę tokią dovaną dažniausiai viduje atrasite adamo, kokią nors naudingą plazmidę arba tiesiog pirmosios pagalbos vaistinėlių. Taip pat žaidime turėsite nuolat sekti ir kitą indikatorių, esantį iš karto po gyvybėmis. Jis nurodys „ievų“ kiekį (sumanymas buvo panaudoti Adomo ir Ievos motyvą žaidime, tik angliškai jie skamba kitaip), kurios būtinos norint pasinaudoti plazmidėmis. Galite tai traktuoti kaip „maną“ RPG žaidimuose.

ISTORIJOS LIKUČIAI

Vos tik jums išsilaipinus, paskambins Atlasas. Savo patarimais, pasiūlymais ar mintimis jis jus ir lydės visą žaidimą. Taip pat čia galima paminėti labai įdomų faktą, kad visą žaidimo esmę galima išduoti trim žodžiais. Kai sužaisite, viską suprasite.

Labai patiko visi šalutiniai veikėjai, apie kuriuos rinksite informacija iš radijo dienoraščių, o visi asmeniški susitikimai dažniausiai baigsis aršiomis kovomis. Tie, kurie mėgsta gilintis ir ieškoti prasmės istorijoje, žaidimo pasaulyje galės puikiai praleisti laiką studijuodami ievų ir adomų koncepciją, fotografuodami visus esamus „splaicerius“ ir „big daddy“. Trumpiau tarus, žaidime tikrai yra ką veikti, belieka pasitelkti fantaziją ir atrasti kelias laisvas valandas nuo darbo ar mokslų bei pasinerti į Rapture pasaulį.

NAUJI STANDARTAI

Turbūt nereikia sakyti, kad „BioShock“ — atmosferinis nuotykis. Čia visą susižavėjimą kelia aplinkos, pasaulio realizacija, veikėjų modeliai. Muzika puikiai atspindi tuos laikus, vietomis skamba simfonijos, retro stiliaus muzikiniai kūriniai. Aklai teigti, kad žaidimas priskirtinas siaubo žanrui, aš nedrįsčiau. Nekrūptelėjau nei vienoje vietoje, tačiau kad jis yra paslaptingas, gana tamsus, kartais nykokas — taip. Aišku, ne toks tamsus kaip „Condemned“, bet ir ne toks platus ar įspūdingas kaip buvo „Half Life 2“.

„BioShock“, tiesa, išsiskiria savo vizualiais efektais, nuostabiai



UŽKLIUDŽIUS „BIG DADDY“ PRASIDEDA SUNKI IR GALINGA KOVA.

sukurti šešėliai. Vietomis puikiai galima savo veiksmais įtakoti aplinką. Aišku, turint omenyje tai, kad žaidimui einant į pabaigą jus nuolatos gainios iš vienos vietos į kitą po visą žemėlapį, tos aplinkos gali ir atsibosti, net padvelkti monotonija, tačiau žaidimas yra pakankamai ilgas, todėl tokį trūkumą aš linkęs atleisti. Svarbiausia, kad čia nuolat vyksta kažkas, kas priverčia nusistebėti, pateikiama įvairiausių netikėtumų, ypač jeigu įdėmiai seksite istoriją.

„BIOSHOCK“ JUS NUOLAT NUSTEBINA, NET TUOMET, KAI, RODOS, ESATE JAU VISKĄ MATĘ.

Žinoma, šaukti, kad grafika yra kolosali, aš nenoriu. Man labiau patinka tokie žaidimai, kurie naudoja originalias technologijas, o ne pažangiausias. Kaip pavyzdį galiu įvardinti „Viewtiful Joe“ (PS2 ir GC platformos), taip pat „Psychonauts“ (PC, Xbox, PS2). Tokie grafikos sprendimai tikrai patraukia ir akių nedrasko dar ilgai. O žaidimas „BioShock“ po kurio laiko praras savo žavesį ir žaisti nebebus nei noro, nei galimybių. Prisiminkime „System Shock 2“. Super žaidimas. Labai giminingas ir artimas „BioShock“, tačiau aš kertu lažybų, kad dėl grafikos daugelis jo žaisti tiesiog nenorėtumėte. Vakar su draugu žaidėme „SEGOS“ laikų „Streets of Rage 2“ bei „Golden Axe“. Prisipažinsiu, kad tokius žaidimus vis dar žaidžiu dėl nostalgijos bei azarto. „System Shock“ žaisti negaliu. Negaliu ir „Half Life“ arba „Quake 3“. Tiesą sakant, sunkiai prisiverčiu žaisti tokius šedevrus kaip „Final Fantasy 7“, „Final Fantasy 8“.

Bet ar tai nėra tiesa? Paeksperimentuokite. Pažaiskite keletą dienų su savo HD televizoriumi „Stranglehold“ ir po to nors kelias valandas pabandykite sužaisti bet kokį PS2 hitą. Kad ir „Syphon Filter: Dark Mirror“, kurį neseniai perkėlė iš PSP. Jei jums toks drastiškas grafikos skirtumas nedrasko akių, sveikinu, galite žaisti bet ką. Man asmeniškai drasko, ir prie senesnių žaidimų akims reikia priprasti. Tačiau, kaip jau minėjau, tai negalioja tiems žaidimams, kurie sukurti originaliai, išskirtinai. Dažniausiai originalūs arba kitokie žaidimai ir būna „kvestai“ arba eksperimentiniai projektai — kaip „Psychonauts“.

O grįžtant prie pažangiausių technologijų, kurias kaip tik įmanydami kūrėjai stengiasi įdiegti į bet kokius savo žaidimus, tai jos visos kada nors praras savo blizgesį. Pavyzdžiui, „Unreal“ variklis. Tik sukūrė, o iš karto pardavė daugybei kūrėjų. Kas iš to? O tas, kad jį dabar naudoja net ir tokie žaidimai kaip „Fatal Inertia“! Aš suprantu, kad „Gears of War“, „Stranglehold“ ir kiti yra garantuoti hitai, bet kam tą variklį pardavinėti į kairę ir į dešinę? Tam, kad visi žaidimai atrodytų vienodai? Kai pasirodys naujausias „Unreal“ serijos žaidimas, įtariu, niekas nebesistebės. Jų variklis jau potencialiai išnaudotas visais įmanomais aspektais, žmonėms jau greitai, po kelių mėnesių reikės ko nors naujo. Ir jie gaus: pasirodys „Crysis“, „Jericho“. Tai vėl bus nauji standartai, naujos kartelės tiems, kas vis dar bandys pasivyti grafinį žaidimų progresą. Kas iš to mums? Pasirinkimas. Galėsite pirkti arba naujos kartos konsoles, arba nuolat keisti savo sisteminių blokų detales, kišti naujas. Niekas nežino, ką mes žaisime po penkerių metų, bet aišku, kad „BioShock“ tame sąraše nebus.

ETALONAS

Kiek teko girdėti, planuojami oficialūs „BioShock“ tęsiniai. Jei tai tiesa ir kūrėjai tikrai sukurs daugiau dalių, liksiu nusivylęs. Gaila, kad „2K Games“ pro pirštus praleido „Doom 3“ papildymo fiasko, kad nežiūrėjo, kaip pakrypo reikalai su „F.E.A.R.“ Vienas populiariausių stereotipų byloja, kad tęsiniai gadina pirmtakų vardą ir tai eilinį kartą — tiesa. Aš labai tikiuosi, kad „2K games“ galimą „BioShock“ tęsinį atšauks arba sukurs tokį, kuris ir vėl papuoštų topų viršūnes. Tačiau tam reikia laiko. Daugybės laiko ir pastangų, kurių dažniausiai kūrėjų studijos vengia. Kodėl? Nes reikia neišbaidyti savo fanų, pasipelnyti iš jų, kuo greičiau baigti žaidimą ir pasiimti, kas liko. Gal ir protingas mąstymas, tačiau mums iš to jokios naudos. Apibendrindamas norėčiau paminėti, kad dabar „BioShock“ — etalonas. Apie jį dar ilgai kalbės, lygiai taip ilgai ir ryškiai dega laužas prieš jam užgęstant. Tas pats buvo ir su jau daug kartų vardintais hitais: „Doom 3“, „Half–Life 2“. Jie visi priklauso geriausiųjų tarpui, juos visus kūrė genijai. O genijai mąsto vienodai.



Visą plazmidžių ir kitų tonikų perteklių laikome „banke“ ir galime pasikeisti naudojimui tik specialiuose automatuose.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS „BioShock“ vos įsijungus grasina milžinišku pasauliu ir tarsi mėgaujasi savo didybe. **9,5**

ĮDOMUMAS Neatsibosta, tačiau padėtį šiek tiek gadina būtinybė vaikščioti ten ir atgal. **9,9**

GRAFIKA Nauji šių dienų standartai. **9,8**

GARSAS Aukščiausia kokybė. Nežinau, gal aš naivus, bet kažko panašaus FPS žaidimuose negirdėjau jau seniai. **10**

VALDYMAS Intuityvus ir lengvai perkandamas. Kūrėjų nusiteikimą rodo ir tai, kad tiek PC, tiek „Xbox360“ versijai buvo paruoštos visiškai skirtingos valdymo schemos. **10**

IŠVADA Vienas geriausių visų laikų FPS žaidimų. Tai buvo aišku dar skaitant anonsus. Tokie žaidimai nurodo naujus grafikos ir „geimplėjaus“ standartus. Nes kažkas tiesiog turi juos nustatyti.

GALUTINIS 9,5

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Horizontalus vertikalumas



■ Užsidegus žaliai šviesai, kiekvienas dvejojantis bus išstumtas iš lėktuvo.





www.ea.com/moh
- **PLAFTORMA** PC DVD, Xbox 360, PS3
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** FPS
- **KŪRĖJAS** Electronic Arts
- **LEIDĖJAS** Electronic Arts
- **DATA** 2007–09–07
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.8 GHz CPU, 1GB RAM, GF 6600GT/ATI X1300PRO video, 8 GB HDD

„Medal of Honor: Airborne" yra ne viena nuostabi akimirka, tačiau pats žaidimo dizainas gali ne visiems patikti. Serijos gerbėjai išgyvens įsimintinų kovų, tačiau jei esate atsitiktinis žaidėjas ir ieškote Antrojo pasaulinio šaudyklės, bandykite „Call of Duty". „Game Informer"

- **„Online" reitingas** 78%, 514-a vieta

ARTOJAS

Po tikrai šaunaus starto, kurį dalis žaidėjų prisimena skirtingai, MOH serija lyg ir išsikvėpė. Po tikrai stulbinančių pirmųjų dalių tik PSone konsolei, o vėliau puikaus starto PC ir PS2 rinkose MOH puolimas ėmė lėtėti, konkurentai spaudė per flangus o žaidėjai, atrodytų, ėmė ignoruoti aklas frontalias atakas. Nekeista, kad EA nutarė pakeisti taktiką ir surengė mums Operaciją „Market Garden". „Medal of Honor: Airborne" tai netikėtas puolimas iš viršaus. Ir, manyčiau, kad šiame mūšyje dėl žaidėjų širdžių EA pasiekė pergalę. Iš dalies...

KO TRŪKO IKI GALUTINĖS PERGALĖS?

Pradėkime nuo tų kelių neigiamų aspektų, kurie, mano galva, ir nulėmė tai, kad MOHA netapo privalomu pirkiniu rudens sezoną. Iš esmės vieno dalyko. Žaidimo trukmės. Žinoma, galime veltis į begalines diskusijas apie „replay" vertę ir teigti, kad MOHA yra ilgas žaidimas tiems, kurie siekia surinkti visus medalius ir ženklelius. X360 atveju toks argumentas net įgauna šiek tiek svorio dėl gaunamų „gamer points", tačiau PC žaidėjams tai mažiau aktualu.

Norint žaisti MOHA, net ir sužaidus žaidimą porą sykių yra ką veikti, „žaidimą" galime drožti ilgai. Tačiau jei žaidėjo tikslas (kaip daugumos iš mūsų) yra tiesiog įveikti žaidimą ir pažiūrėti titrus, MOHA ilgaamžiškumo vertė tampa abejotina. Pirmajam kampanijos įveikimui aš sugaišau apie 9 valandas. Tačiau iššvaisčiau nemažai laiko rinkdamas „skill drop" ir „weapon upgrade" taškus. To nedarant žaidimą galima prabėgti greičiau. Priklauso nuo patyrimo ir kompiuterio spartos, per 6–8 valandas.

Aišku, yra tinklo režimas. Tai puiki pramoga ypač dėl dviejų gan malonių naujovių. Tai galimybė leistis priešams tiesiai ant galvos ir galimybė rinkti ginklų

ŽAIDIMO EFEKTAI NUOSTABŪS IR TIKROVIŠKI, BET NE VISIEMS GALI PATIKTI.

ŽAIDIMO KAMPANIJĄ GALIMA ĮVEIKTI PER 6-8 VALANDAS.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



CALL OF DUTY



BROTHERS IN ARMS

patobulinimus. Pastaroji savybė gali būti išjungta, tačiau MOHA tinklo režimas yra skirtas labiau smagaus žaidimo ištroškusiems nei subalansuotų kovų mėgėjams. Ir kokios gali būti kalbos apie balansą, kai „Capture the Flag" režime naciai, ginantys teritoriją, yra nuolat kamuojami paranojos, kad aljanso pajėgos seniausiai nutūpė jiems už nugaros.

Taigi. MOHA režimas vienam žaidėjui (nekeliančiam sau jokių didelių tikslų) yra per trumpas, tuo tarpu daugelio žaidėjų kovos nors ir žavios, bet, mano nuomone, nepretenduoja persikelti į PRO lygį, kas žaidimui atvertų naujus horizontus (ypač po to, kai COD kovos pradėjo kelionę laiku ir kraustosi į mūsų laikus).

Kiti užkliuvę niuansai mažiau reikšmingi ir jei ne žaidimo trukmė, galbūt iš viso jų neminėčiau. Bet jei žaisite MOHA, pastebėsite nesklandumų, kuriuos kelia DI. Nesvarbu, sąjungininkų ar nacių. Sąjungininkų atžvilgiu labai erzina pasitaikantis delsimas ir neryžtingumas, kai reikia imtis veiksmų. Ginklo broliai nuolat delsia laukdami mūsų, o mums pasiekus numatytą zoną veržiasi į priekį ir nuolat prisigaudo kulkų. Tuo tarpu naciai paversti tikrais artimos kovos mėgėjais, tad nuolat veržiasi mūsų link ir kaunasi talžydami viską, kas papuola, ginklo buože. Tai šiek tiek erzina, nes kovoje DI gana išsilavinęs ir tikrai neprastai išnaudoja priedangas ar kiekybinę persvarą. Būtent todėl kartais vokiečių atsirandantis potraukis kautis artimoje kovoje stebina ir atrodo mažų mažiausiai nelogiškai. Lyg žaistum vištamušį... Visa laimė, kad tokių talžymosi protrūkių tikrai mažai ir dažniausiai jie prasideda pasiekus kritinę misijos zoną.

Na ir kosmetinė klaida, už kurią aš, didelis MOH serijos gerbėjas, esu pasiryžęs užėsti žaidimo scenaristus. Tai Nazi Storm Elite kariai... Apie juos — kiek vėliau.

KAS BUVO SUKURTA GERAI?

Su tam tikromis išlygomis galima būtų teigti, kad viskas, ko nepaminėjau pirmoje teksto dalyje, buvo sukurta gerai arba labai gerai. Tos išlygos iš esmės būtų tam, kad pateisintų skonio reikalą ir ne visai išbaigtą kai kurių ganėtinai novatoriškų (arba tiesiog pamirštų) žaidimo eigos elementų įdiegimą. Na, pavyzdžiui, specialieji žaidimo efektai. Aš likau nuo jų be žado. Tačiau žinau, kad yra žmonių, kuriems jie nepatinka. Greičiausiai dėl to, kad jie momentais pernelyg ryškiai išsiskiria nuo žaidimo aplinkos, taip įgauna lyg ir seniai primirštą „spraitinį" pavidalą. Tačiau įsižiūrėjus į liepsnas ir juodus it smala dūmus atidžiau, galima pamatyti, kad MOHA ugnis ir sprogimai dailūs ir realistiški (bent jau tuo aspektu, kuriuo mes pratę juos matyti, tai yra, filmuose apie Antrą pasaulinį).



Pati žaidimo grafika yra geriausia iš to, ką teko matyti MOH fronte pastaraisiais metais. Žaidimas pakankamai tamsus ir nešvarus, aplinkos nuniokotos. Gatvės užverstos įvairiausiu šlamštu, žaidime daug aprūkusio betono ir armatūros. Žodžiu, viskas taip, kaip turi būti. Mano galva, dauguma šiuolaikinių šaudyklių (kur paminėčiau ir paskutines MOH bei COD dalis ar tą patį „Ressistance: Fall of Men") labiausiai kenčia dėl sterilumo ir pernelyg didelio idealiai tiesių linijų kiekio. MOHA šių sindromų kaip ir nėra, todėl žaidimo grafika atmosferiška ir verta žaidėjų dėmesio.

Analogiški ir žaidime matomi modeliai. MOHA kariai nešvariais ar nuovargio nukamuotais veidais, juodomis panagėmis ir išties autentiškai atkurtomis uniformomis palieka labai gerą įspūdį. Kai kam smagi, kaip kam nelabai, bet naujovė — kraujas. MOH serija dažniausiai apsiribodavo tik dulkių šuorais pataikymo vietoje ir kraujo žaidimuose nebūdavo. Dabar jo yra. Saikingas kiekis. Taip pat atsirado ir keletas žiaurių, už širdies griebiančių scenų bei herojiškų mirčių. Tai geras ženklas. Tiesa, EA neperlenkė lazdos, žaidimui paprasčiausiai buvo suteiktas aukštesnis realumo lygmuo, bent jau jausmų. Gadina šį įspūdį žaidimo pabaigoje sutinkami elitiniai nacių kariai, viename rankoje besinešiojantys kulkosvaidį ir nemirštantys net po kelių taiklių šūvių į galvą. Sakyčiau, pati kario koncepcija pasiskolinta iš rusų „Silent Storm", tačiau MOHA tokie kariai visai ne vietoje. Ypač dėl to, kad jie dėvi standartinę SS uniformą ir nieko, kas apsaugotų kūną nuo kulkų. Čia lazda perlenkta. Labai. Pasakysiu atvirai: man labai nepatiko ir nenorėčiau, kad MOHA žaidimuose tai kada nors pasikartotų. Kai kurie žaidėjai, be abejo, tokią smulkmeną ignoruos arba palaikys šiuos karius „bosais" ir džiūgaus juos nukaudami.









■ Priešlėktuvinių gynybos taškų naikinimas yra, ko gero, dažniausiai desantininkams keliama užduotis.

ŠUOLIAI PARAŠIUTAIS LABAI ĮSPŪDINGI, TAČIAU ŽAIDIMAS ŠIOS IDĖJOS PILNAI NEIŠNAUDOJA.





GARBĖS MEDALIS (MEDAL OF HONOR)

Teikiamas: JAV
Kam: Tik kariniam personalui
Už ką: „...asmeniui, kuris, būdamas armijos nariu, pasižymėjo narsa ir bebaimiškumu rizikuodamas savo gyvybe viršijo pareigos jausmą susidūrimuose su Jungtiniu Amerikos Valstijų priešu...“
Pirmą sykį įteiktas: Amerikos Civilinio karo metu
Iš viso įteikta: 3 463

Garbės Medalis — aukščiausias karinis apdovanojimas, teikiamas JAV vyriausybės. Šis apdovanojimas neretai vadinamas Kongreso Garbės Medaliu, nes teikiant jį tariami žodžiai „Kongreso vardu“. Atsižvelgiant į nuopelnus, už kuriuos teikiamas medalis, nėra keista, kad dažniausiai jis įteikiamas po mirties.

Visų JAV karinių pajėgų atstovai turi galimybę gauti Garbės Medalį, išskyrus Jūrų Pėstininkus ir Pakrantės Apsaugą. Šių dalinių kariai apdovanojami Karinio Jūrų Laivyno Medaliu. Garbės Medalis teikiamas JAV prezidento asmeniškai arba, gavėjo mirties atveju, gyviems likusiems jo giminaičiams. Atsižvelgiant į labai aukštą apdovanojimo statusą, Garbės Medalis yra saugomas JAV įstatymų.

Garbės Medalio istorija prasidėjo dar 1782–aisiais metais, kai Džordžas Vašingtonas sukūrė Karinių nuopelnų ženklelį, skiriamą už išskirtinį poelgį. Tai buvo pirmasis kovinis apdovanojimas Amerikoje. Po Amerikos revoliucijos šis ženklelis tapo nebenaudojamas, tačiau pati apdovanojimo už asmeninę narsą koncepcija išliko, tad jau 1847–aisiais Meksikos–Amerikos karo metu pasižymėjusiems nariams buvo teikiamas Nuopelnų Sertifikatas, vėliau virtęs Narsos Sertifikato Medaliu.

Civilinio karo pradžioje vadovaujančiajam JAV armijos generolui buvo pasiūlyta įsteigti medalį už asmeninę narsą. Generolas pasiūlymą atmetė, tačiau medalis buvo staigiai pritaikytas kariniame jūrų laivyne. 1861–ųjų Gruodžio 21 dieną prezidentas Abraomas Linkolnas pasirašė rezoliuciją, įtraukusią Karinio Jūrų Laivyno Narsos Medalį į apdovanojimų sąrašą. Netrukus po šio įvykio analogiška rezoliucija buvo pasirašyta ir Armijai. Taip 1862–ųjų metų liepos 12–ąją atsirado Garbės Medalis. Pirmieji šį medalį gavo 6 kariai, nuvarę Konfederatų lokomotyvą „Generolas“, tiesa, operacijai vadovavęs James J. Andrews apdovanojimo negavo, mat tuo metu jis buvo civilis.

Daugiausiai Garbės Medalių buvo įteikta Civilinio karo metu, net 1522. Tai nėra labai keista, mat tuo metu nebuvo kitų apdovanojimų, tad kai kurie gavėjai gaudavo Garbės Medalį už sąlyginai nedidelius nuopelnus. Už nuopelnus Antrajame pasauliniame kare įteikti 464 Garbės Medaliai, Vietnamo Kare — 246, Operacijos „Irako Laisvė“ metu — 2 medaliai. 193 Garbės Medaliai įteikti taikos metu. Daugiausiai Garbės Medalių įteikta JAV Armijai — 2403. Likusios karinės pajėgos — Karinis Jūrų Laivynas, Jūrų pėstininkai, Karinės Oro pajėgos ir Pakrančių apsauga — dalinasi likusius 1 060 medalių.



HORIZONTALUS VERTIKALUMAS

Kiek skaudu dėl esminės žaidimo minties ir nepabaigto jos įgyvendinimo. Tai šuoliai parašiutu, atvėrę naują nelinijinės šaudyklės žanrą. Kiekvienos misijos metu jūs galėsite vairuoti savo parašiutą, kur širdis geidžia, ir kovinius veiksmus pradėti pasirinktame taške. Lygių dizainas stulbinantis ir idealiai pritaikytas tokio tipo žaidimui, tačiau misijų dėstymas šlubuoja, o kartu su juo šlubuojantis sąjungininkų DI verčia pripažinti faktą, kad pilnaverčiams šuoliams parašiutų laikas dar neatėjo.

Viskas, aišku, priklauso nuo lygio ir misijos, kurią konkrečiu momentu vykdote, bet niekada neatmeskite galimybės, kad nutūpę visiškai netinkamoje vietoje turėsite skintis kelią per visą lygį iki konkrečios užduoties vietos. Tai teisinga žvelgiant iš tos pusės, kad tokia bauda laukė kiekvieno pėstininko, nutūpusio ne ten, kur planuota. Tačiau tai visiškai nereiškia, kad nutūpęs netinkamoje vietoje jis negali sunaikinti priešo racijos ir tuomet nuvykęs į pradinį tašką sabotuoti kuro bazės. Gyvenime jis galėtų taip pasielgti. Žaidime — ne visada. Kūrėjai leidžia patiems rinktis užduočių atlikimo tvarką, tačiau kartais tai paprasčiausiai nesuveikia. Deja.

Užtat ypatingų pagyrų norisi pažerti ginklų tobulinimo sistemai. Galima sakyti, jog tai naujiena, galima sakyti, kad kiek primiršta sena gera savybė. Abiem atvejais būsime teisūs. Tačiau labiausiai mane sužavėjo tai, kad kartu su naujomis savybėmis ginklas įgauna ir nauja išvaizdą. Be to, savybės ne iš piršto laužtos, o realiai egzistavusios ginklų modifikacijos: 3x artinantis taikiklis puolamiesiems šautuvams ir automatams, papildomos rankenos ir buožės automatams, padidintos talpos ar izoliacija sutvirtintos 2 apkabos, padidinančios jūsų šovinių kiekį ir ginklo užtaisymo greitį. Viskas, pradedant mintimi apie ginklų patobulinimus, baigiant jos įgyvendinimu tiek techniniu, tiek vizualiu atžvilgiu, atlikta nepriekaištingai.

KERTAM KOZIRIU?

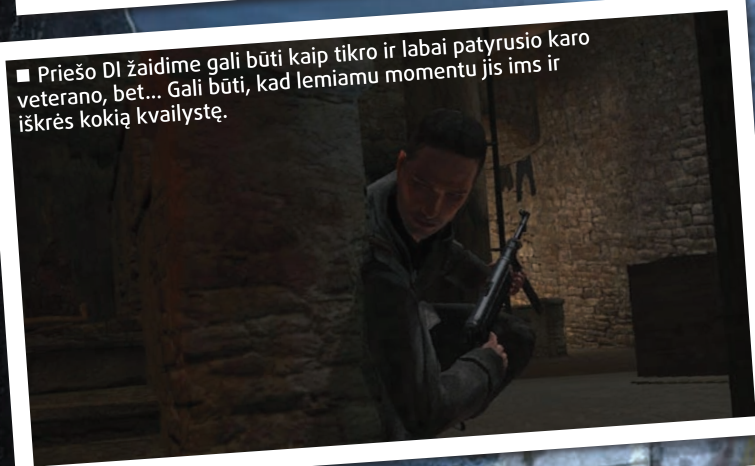
Viena stipriausių visų MOH dalių pusė buvo žaidimo atmosfera. Sakykim, MOH atmosfera visada buvo tokia galinga, kad net ir nelabai vykusios paskutinės dalys vien atmosferos dėka atrodė visai žaidžiamos. „Airborne“ atveju išimtis nepadaryta. Žaidimo atmosfera ir sukeliamas įspūdis net stipresnis nei bet kurios kitos MOH dalies asmeniniam kompiuteriui ir primena senus gerus laikus, kai žaidimas buvo išleistas tik pirmajam „PlayStation“. „Airborne“ pavergia nuo pirmųjų minučių dar sėdint „briefingo“ palapinėje ir klausantis užduoties smulkmenų. Tačiau tuo niekas nesibaigia. Žaidimas kimšte prikimštas mini scenų, kuriose pamatysite visko: mini dramų, pompastiškų akimirkų, kai vadas šlovina mane (arba Tave :)). EA visada mokėjo pavergti smulkmenomis, kurios kituose žaidimuose lieka už kadro.

Šioje dalyje irgi neapsieita be trūkumų. Šiandien už lango 2007–ieji ir vien gražių „decal“ kulkų žymių mums nepakanka. Deja, EA šioje vietoje irgi nieko nepakeitė. Žaidimo lygiai nekintantys, faktiškai nieko, kas nėra misijos taikinys, sunaikinti negalėsite. Tai šiek tiek sumenkina tikro karo įspūdį. Šlubuoja ir žaidimo balistika, kuri iš esmės grandais pavertė „Half–Life“ ar „STALKER“. MOHA kulkos sustoja pasiekusios pirmą kliūtį ir visai nesvarbu, kas tai — vokiečio šalmas, smėlio maišas, mūrinė siena ar kartoninė dėžė. Noriu tik pastebėti, kad ginklai BAR ar KAR98 turėjo įspūdingą smogiamąją galią ir medinė apsaugos posto siena šių ginklų kulkoms judėti netrukdė. Norisi, kad taip būtų ir žaidime.

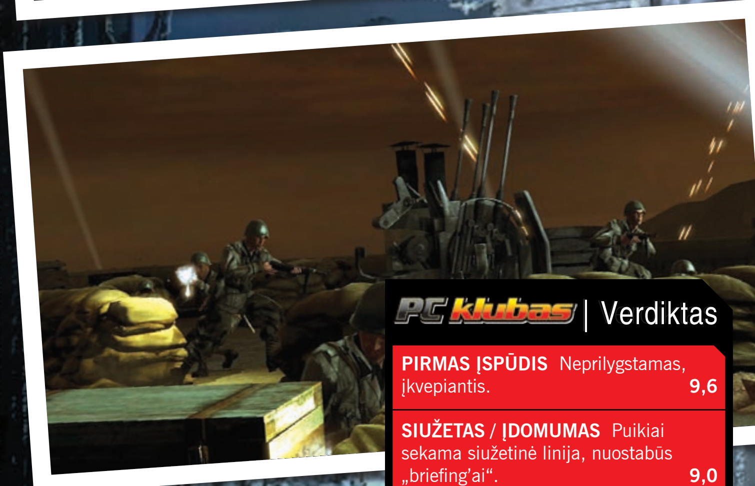
MALONI ILIUZIJA

Kad ir kiek neigiamų ar teigiamų žodžių sakyčiau, baigdamas galiu pasakyti tik tiek. Naujausia MOHA dalis, be abejonės, yra viena stipresnių visoje frančizėje, tačiau tuo pat metu šiek tiek primena iliuziją. Pirmas įspūdis ir jausmas, likęs baigus žaidimą, yra du skirtingi dalykai. Tačiau drąsiai rekomenduoju žaidimą visiems MOH serijos fanams, taip pat žaidimų apie Antrą pasaulinį gerbėjams. Rekomenduoju dar ir todėl, kad žaidimas neblogas, todėl, kad didesnio pasirinkimo kaip ir nebeliko :). Tiems, kurie nepatenka į vieną iš aukščiau paminėtų grupių, MOHA greičiausiai nepaliks didesnio įspūdžio. Tiesa, žaidimas turėtų patikti ir tiems, kurie domisi žaidimų rinka apskritai. MOHA diktuoja kelias naujas tendencijas, kurias, aš neabejoju, mes išvysime kituose žaidimuose. Gaila, kad MOHA jos nesuveikė taip, kaip turėtų, tačiau šiltų žodžių jie nusipelno ir už tai, kad pabandė. Šiais laikais nedaug kas rizikuoja.





■ Priešo DI žaidime gali būti kaip tikro ir labai patyrusio karo veterano, bet... Gali būti, kad lemiamu momentu jis ims ir iškrės kokią kvailystę.



IŠLAIKYTA KVAPĄ GNIAUŽIANTI TRADICINĖ MEDAL OF HONOR ATMOSFERA.

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Neprilygstamas, įkvepiantis. 9,6

SIUŽETAS / ĮDOMUMAS Puikiai sekama siužetinė linija, nuostabūs „briefing'ai“. 9,0

GRAFIKA Iš esmės puikus darbas, tačiau naikinamų objektų ir balistikos stoka pjauna balą. 8,7

GARSAS Nuostabus originalusis MOH serijos garso takelis. Nepriekaištingai įgarsinti ginklai. 9,7

VALDYMAS Jokių priekaištų. 9,5

IŠVADA Iš esmės geras žaidimas. Iš esmės naujas požiūris į šaudykles. Iš esmės galima būtų vertinti jį kur kas geriau. Bet žaidimo trukmė ir klaidos neleidžia...

GALUTINIS 7,9

Two Worlds

Drąsus žingsnis

www.2-worlds.com
PLAFTORMA PC PS3 (2008)
PEGI REITINGAI 16
ŽANRAS RPG
KŪRĖJAS Reality Pump
LEIDĖJAS SouthPeak Interactive
DATA 2007–09–07
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GF6/ATI9800 video, 5 GB HDD

„Two Worlds“ žaidime viską nuveikti užims ištisą amžinybę. Tai labiausiai traukianti žaidimo savybė. Tai vienas iš tų žaidimų, kuriuos gali padėti į šalį, o po kurio laiko vėl prie jo sugrįžti ir patirti tokį patį džiaugsmą bei įdomumą kaip pirmą kartą.
„Cheat Code Central“

„Online“ reitingas: 67%, 1029–oji vieta

REZIDENTAS



Kiekvieno stambesnio ir visiškai naujo žaidimo pasirodymas yra labai svarbus ir gerbtinas įvykis. Nesu nusiteikęs prieš tęsinius ir perdirbinius, šio numerio temos žaidimas puikiai parodo, kaip galima prikelti senas idėjas ir jas stulbinančiai ir netikėtai pateikti vartotojui. Kad ir kiek daug žaidimų sulauktume, visiškai naujų, be jokios ankstesnės įtakos sukurtų stambių žaidimų tikrai nėra daug. Todėl kūrėjų pasirinkimas kurti tokius žaidimus yra labai drąsus. Kokių drąsos blynų užvalgė ši lenkų studija, neaišku, tačiau jie pasiryžo sukurti ne ką kitą, o didžiulį RPG žaidimą, kurio ambicijos siekia paties „Oblivion“ aukštumas.

Nors keista, „Reality Pump“ iki šiol nebuvo sukūrusi jokio rimtesnio RPG žaidimo. Žymiausi šios studijos produktai — žaismingas, kažkada „PC Klube“ neblogai įvertintas riteriškos strategijos ir RPG mišinys „Once Upon a Knight“ (dar žinomas „KnightShift“ pavadinimu) bei kosminė strategija „Earth 2160“. Kas juos paskatino kurti tokį stambų RPG žaidimą, neaišku. Visur ieškojau kokių nors užuominų apie tai, kas įtakojo žaidimo pasirodymą, tačiau kažko konkretaus nepavyko rasti. Tenka patikėti, kad tai grynas kūrėjų fantazijos vaisius.

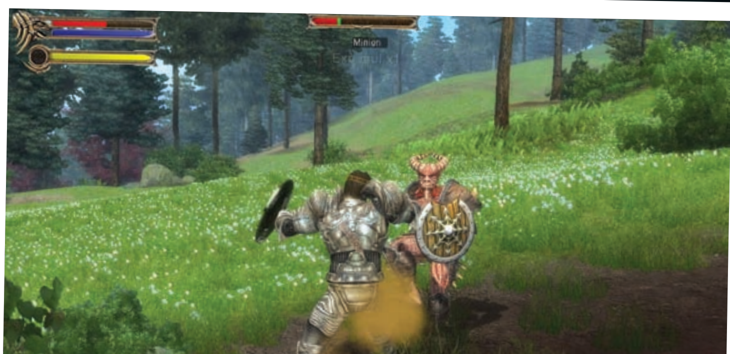
PATIKRINTAS RECEPTAS

Nors „Two Worlds“ yra visiškai naujas ir nuo nieko nepriklausomas, kūrėjai jame neatrado kažko ypač naujo ir nematyto. Drąsa yra gerai, tačiau logika ir bendra žanro situacija neleidžia kūrėjams toli nuskrieti savo fantazijose. Todėl šis žaidimas iš principo yra labai standartinis ir sukurtas pagal patikrintą ir gerą RPG žaidimo receptą, tik kad čia įmaišyti kone visi elementai, kuriuos tenka matyti kituose vaidmenų žaidimuose. Jokiame žaidime nėra tiek daug visko, ko mes norėtume, bet „Two Worlds“ siūlo pakankamai daug, kad patenkintų bet kokio RPG mėgėjo skonį.

ORKŲ DIEVAS

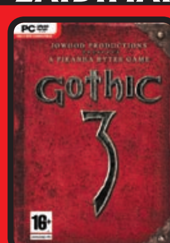
Standartais kvepia jau nuo pat pirmųjų žaidimo žodžių. Orkų dievas po didelio kadaise buvusio karo buvo ištremtas ir atskirtas nuo mirtingųjų pasaulio. O be dievo likę atstumti orkai, žinoma, gyventi nenori, tad siekia jį atgaivinti. Čia, be abejo, įveliamas ir žaidėjo valdomas herojus, tiksliau, jo sesuo. Sesuo pagrobiama, o jums tenka ją išgelbėti pakeliui išmaišant visą didžiulį žemėlapį ir atliekant galybę užduočių; dar pabaigoje priimti „didįjį sprendimą“, nuo kurio priklausys pasaulio likimas. Žodžiu, nieko naujo.

Į „Two Worlds“ varomąją istoriją galbūt žiūrėčiau su didesniu susižavėjimu, jei nebūtų pasisekę Leipcige paklausyti vieno ilgamečio RPG kūrėjo komentarų apie didelius žaidimų pasaulius ir jų istorijas (skaitykite temoje). Čia naudojamos kone visos įmanomos klišės. O didžiąją dalį



Kovos žaidime dinamiškos ir sklandžiai animuotos. Kaunantis galima naudoti įvairius triukus bei įgūdžius.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



GOTHIC 3



TES IV: OBLIVION

pagrindinio kvesto iš kelių po pasaulį išbarstytų elementų renkame vieną „raktą“. Aišku, per daug pykti už tokius dalykus negalima. Toks elementarus siužetas neįpareigoja taip į jį įsitraukti ir leidžia laisviau klajoti po pasaulį ir daryti tai, ką nori, o ne tai, ko reikia. Čia kaip kam patiks. Pamenu, „Oblivion“ siužetas mane labiau „užkabino“, tačiau tada irgi burnojau, kad man jis per daug intensyvus, sunku atsitraukti nuo pagrindinės linijos ir išbandyti daugybę kitų dalykų, kuriuos siūlo žaidimas. „Two Worlds“ yra priešingai: čia pagrindinis kvestas ne tik neoriginalus, bet ir neilgas. Vykdydami vien tik jį aplankysite toli gražu ne visą žaidimo pasaulį ir nepabandysite dalies galimybių.

> „Two Worlds“ siužetas labai standartinis RPG žaidimams.

PLAČIAPETIS VYRUKAS

Mūsų herojus, be abejo, yra centrinė žaidimo figūra, į kurią iš didesnio ar mažesnio atstumo spoksosite visą žaidimą. Čia galima pagirti kameros lankstumą, nes vaizdą leidžia reguliuoti nuo viso herojaus matymo ekrane iki vaizdo maždaug ties jo juosmeniu ir net pereiti į pirmojo asmens perspektyvą. Pastaroji nėra labai patogi, be to, ji išsijungia kaunantis. Tačiau kartais įsijungti ir pasigrožėti įspūdingais vaizdais tikrai verta.

Kadangi savo vyruką matome visą laiką, jo išvaizdai skiriama daug dėmesio. Pradžioje leidžiama ją įvairiai sureguliuoti. Žinoma, opcijų pasirinkimas toli gražu neprilygsta „Oblivion“. Aišku, čia riekia prisiminti, kad esame ribojami tik vieno konkretaus herojaus, apie jokias lytis ir rases nekalbama. Šioje vietoje man užkliuvo du dalykai: kad ir kaip stengtumeis, kad herojus taptų lieknesnis ir siauresnio veido (hm... per dažnai su elfų veikėjais žaidžiu, ko gero), jis, nors tame ekranėlyje ir atrodo taip, kaip reikia, animaciniuose ekranuose matome beveik tokį patį stambų išsikišusių skruostikaulių vyruką, mat naudojamas iš tas pats iš anksto sugeneruotas modelis. Tikrai su išvaizda pažaisti bandžiau keletą kartų, bet vis išeidavo vos ne tas pats. Bet čia smulkmena, reikalo per daug negadina.

PUOŠNŪS NESIBAIGIANTYS APDARAI

O negadina ypatingai dėl to, kad herojus žaidimo metu dėvės vis puošnesnius ir didingesnius apdarus, priklausys, kokią herojaus vystymo kryptį pasirinksite. Iššokę žandikauliai nebenervina po pirmojo rasto padoresnio šalmo, o figūrą paslepia galingi šarvai ar ilgas abatas. Apie daiktus prabilau ne veltui, nes būtent tai yra viena išskirtinė žaidimo savybė, kurią, meskit į mane akmenį, nepamenu, kad būčiau matęs pastaruosiuose vaidmenų žaidimuose.

Reikalas paprastas ir kartu labai efektyvus. Tos pačios rūšies daiktus galima dėti vieną ant kito, taip

> Galima jungti tos pačios rūšies daiktus ir taip juos be galo stiprinti.

stiprinti jų savybes. Ši taisyklė galioja visiems herojaus daiktams: šarvams, ginklams, net brangakmeniams, kuriais tie ginklai stiprinami. Ši galimybė priverčia nuolat spręsti: ar naudoti paprastesnius, bet dažniau pasitaikančius ginklus bei šarvus ir juos gerinti kaskart „uždėjus“ naują tokį patį daiktą, ar naudoti galingesnius, turinčius kokių nors ypatingų savybių daiktus, tačiau su daug mažesnėmis galimybėmis juos gerinti. Jei teisingai pamenu, pats ginklus viso siužetinio kvesto metu keičiau turbūt tik tris kartus: pasirodė efektyviau ilgiau naudoti silpnesnį, bet dažnai pasitaikantį daiktą.



Sutinkamų monstrų įvairovė labai didelė, jie sukurti iš tiesų įspūdingai.



STICHIJŲ GALIA

Kiek pasistengus galima susikonstruoti vieną galingiausią ir visiem atvejam tinkantį ginklą, tačiau teks pavargti. Apribojimas tas, kad kiekvienas ginklas gali naudoti tik vieno tipo jį stiprinantį brangakmenį. Tad norint sujungti kelių tipų akmenis į vieną ➔





KOLEKCINĖ VERSIJA

Kaip ir dera stambiam žaidimui, galima įsigyti ir kolekcinę „Two Worlds“ versiją, į kurią sudėta tikrai nemažai gėrio. Čia rasite ne tik papildomą žaidimo diską su įvairiais žaidimo piešiniais, muzika ir video, bet ir didžiulį pasaulio žemėlapį, fantasy RPG stalo žaidimo knygelę bei keletą žaidimo suvenyrų.



ginklą, teks pirmiau juos priskirti atskiriems to paties tipo ginklams, ir tuomet jau sujungti taip sustiprintus ginklus.

Brangakmeniai yra kelių tipų ir kiekvienas turi tam tikrą stichinę galią. Tai tos pačios tradicinės ugnies, ledo, žaibo ir (kiek įdomesnės) dvasios ir nuodų galios. Smagu, kad ginklo galią atspindi tam tikros spalvos švytėjimas. Be abejo, kiekviena galia geriausiai nukenksmina tam tikros rūšies priešus, tačiau, kiek pastebėjau, daugeliui priešų įvairių tipų galios kenkia beveik vienodai. Kartais matosi akivaizdžiai: ledinio skeleto tuo pačiu ledu neatakuosi ar ugninio nedeginsi. Tačiau dažniausiai tiesiog naudoji patį galingiausią turimą ginklą, nesvarbu, kokios jis stichinės galios.

Nors galios tipo reikšmė nelabai didelė, kelis skirtingus ginklus būtina nešiotis vien dėl to, kad bet kada gali rasti tokį patį ginklą arbą tos galios brangakmenį ir pastiprinti vieną ar kitą ginklą. Būtų viskas gerai, jei ne labai apribotas inventorius, o dar blogiau — nėra jokios pastovios vietos, kur galėtum pasidėti tuo metu nereikalingus daiktus. Štai čia kūrėjai tikrai nukrypo nuo tradicinio RPG recepto, ypač turint galvoje tą ginklų stiprinimą. Kaip kompensacija siūlomas arklio inventorius (taip, žaidime galima jodinėti, tai visai kokybiškai ir smagiai sukurta), tačiau arkliai (bent jau mano) dažnai kažkur dingdavo, be to, jie negali perplaukti vandens, tad nerizikavau kažko svarbesnio prie jų laikyti. Vis dar sukasi įkyri mintis, kad kažko nepastebėjau ir kokia nors daiktų saugojimo galimybė žaidime yra, tik aš jos nepamačiau, bet jau nebėra laiko gilintis.

ATSPĖK, KAIP DARYTI

Minėtas nežinojimas, kaip elgtis žaidime, yra viena man labiausiai įstrigusių žaidimo bėdų. Labai trūksta paaiškinimų, ką ir kaip žaidime reikia daryti. Keisčiausia, kad elementarus

Inventoriaus lange galima iš įvairių rastų metalų bei kitų ingredientų pasigaminti brangakmenių, gėrimų, sprogstamųjų užtaisų bei kitų naudingų dalykų.



herojaus valdymas su WASD klavišais ir pritūpimais paaiškintas pačio- je pradžioje, tačiau kur kas svarbesni dalykai, susiję su inventoriumi, kovos mechanika, įgūdžiais ir prekyba, nėra normaliai žaidimo eigoje išaiškinami. Vienintelė naudinga informacija rodoma „krovimosi“ ekranų metu, iš ten ir sužinojau keletą svarbių dalykų, be kurių žaidimas būtų neįmanomas. Kai ko reikėjo ieškoti žaidimo giduose internete. Aišku, tai nėra tragedija, beveik visi nepaaiškinti dalykai yra standartiniai, tačiau žaidėjams, mažiau susidūrusiems su RPG žaidimais ir norintiems tokį pabandyti, „Two Worlds“ bus it tamsus miškas.

Pikčiausia yra dėl įgūdžių. Žaidimo pradžioje herojus turi keletą atrakintų įgūdžių, kuriuos gali naudoti ir tobulinti. Taip pat rodoma aibė kitų įgūdžių, kurie yra išjungti. Kaip juos aktyvuoti, nėra akivaizdžiai pasakoma. O „loading“ ekranas su užrašu, kad juos reikia įsigyti iš specialių miestuose esančių meistrų, pasirodo jau gerokai įsibėgėjus žaidimui. O į kurį nors iš kelių didžiųjų „Two Worlds“ miestų vykdydamas siužetinę liniją atsibeldi tikrai vėlai. Tarkim, man taip reikalingas specialių šaudymo iš lanko atakas gavau tik prieš pat siužetinio žaidimo kvesto pabaigą. Tad patarimas būtų nepulti drausmingai vykdyti siužetinės linijos, kaip aš dariau, o laisviau bastytis po pasaulį ir kalbinti visus sutiktus NPC. Tai, beje, pravers ir vykdant siužetines misijas, nes kai kurios sekos yra nelabai logiškai pagaunamos ir iki siužetinės linijos atsikapstai vykdydamas, rodos, visiškai bukas ir atsitiktines misijas iš atsitiktinių NPC veikėjų.

PASAULIO GEOGRAFIJA

Bastytis, kad ir dėl smulkiausios „Fedex“ tipo užduoties (nueik ten, atnešk tą) po „Two Worlds“ pasaulį tikrai verta dėl stulbinančio jo grožio. Ir viskas kurta ne su kokiu nors prašmatniu licencijuotu varikliu, o pačios studijos pastangomis. Būtent dėl pasaulio „Two Worlds“ galima statyti jei ne greta, tai tik truputį žemiau „Oblivion“.

Žaidimo kraštovaizdžiai labai įvairūs, o pasaulis išties didžiulis.

Žaidimo pasaulis labai kokybiškas, kupinas smulkių detalių. Matomumo atstumas didžiulis: galima užlipti į kokį aukštą kalną ir apžvelgti platybes iki horizonto, iki kurio vėliau gali nukakti. Labai gražiai diena keičia naktį, apšvietimas įspūdingai žaidžia su blizgančiais herojaus šarvų ornamentais ir aplinkos objektais. Aiškiai jaučiama, kada yra rytas, o kada vakaras, kada lyja, o kada pakyla rūkas.

Tačiau įspūdingiausia yra „Two Worlds“ pasaulio įvairovė. Čia jau jis labiau priartėja prie „Oblivion“. Nors didžiąją dalį sudaro kalvoti žali miškai ir laukai, tačiau galima nusibelsti ir į išdegintų medžių girią ar net dykumą su vėjo pustomu smėliu. Net sunku patikėti, kaip skirtingai vietomis atrodo tas pats žaidimas.

Baigiant gražius žodžius apie „Two Worlds“ grafiką tenka pasakyti „bet“. Visą tą grožį, kurį paruošė kūrėjai, pamatysite tik pakankamai galingu kompiuteriu. Žaidimą bandžiau žaisti su kur kas geresne, ne tik minimalius reikalavimus atitinkančia sistema, kur „Oblivion“ veikė aukštesniais nei vidutiniai nustatymais, tačiau ji visiškai nesusidorojo su šiuo žaidimu ir vos pažaidus jį norisi mesti į šalį kaip prastą darbą. Visas gėris ir grožis atsiskleidžia tik su naujausiomis vaizdo plokštėmis ir galingu procesoriumi, padoriu RAM kiekiu.

Kaip visada, rašant apie stambų žaidimą sunku viską papasakoti. Tačiau svarbiausius „Two Worlds“ akcentus — tiek gerus, tiek nelabai, manau, išryškinau ir bent šiokį tokį vaizdą apie šį drąsų ir ambicingą darbą susidarėte. Žaidimas vertas dėmesio vien dėl to, kad yra vienas iš tų retų nuo nieko nepriklausomų naujų darbų, kurių kartais tikrai trūksta tęsiniais ir perdirbiniais perkrautoje rinkoje. O kur dar draugiškumas kaimynams lenkams! Ši šalis, rodos, stovi gerame žaidimų kūrybos kelyje ir belieka dar kartą palinkėti sėkmės būsimiems svarbiems jų žaidimams.


Kantresniems žaidėjams patiks sėlinimo režimas, leidžiantis iš pasalų lengvai nužudyti priešus.


Herojų galima papuošti įvairiais kuopščiai sumodeliuotais šarvais ir kitais apdarais.

Viena įspūdingiausių žaidimo teritorijų — dykumos.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Nesuprasi: lyg ir visiškas standartas, lyg ir yra kažkas žavinčio. **8,0**

ĮDOMUMAS Siužetinė linija elementari, tačiau laisvė ir įvairovė žaidime milžiniška. **8,5**

GRAFIKA Baisu ir stabdo. Laukiame naujo „kompo“. Nuostabiai gražu. Balo dėl optimizacijos trūkumo smarkiai nemušu. **8,7**

GARSAS „Grammy“ apdovanojimą pelniusio kompozitoriaus simfoniniai–gotikiniai takeliai. Geras, bet per daug išraiškingas veikėjų įgarsinimas. **8,1**

VALDYMAS Pagrindai elementarūs, bet kur įvairių veiksmų paaiškinimai? **6,6**

IŠVADA Vidutiniškas, standartiškas, tačiau didžiulis, ambicingas, ir, svarbiausia, visiškai naujas RPG žaidimas. O tokių šiais laikais pasitaiko labai retai.

GALUTINIS 8,2

Medieval II Total War: Kingdoms

Tolimesnei analizei... perduokit Bumblauskui

www.totalwar.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 16+
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Sega
LEIDĖJAS Sega
DATA 2007–08–31
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128MB video, 5 GB HDD

Kampanijų įvairovė ir skirtingi stiliai užims jus ilgoką laiką. Tai labiau idealaus „Medieval II" užbaigimas, o ne visai naujas žaidimas, tačiau „Kingdoms" yra vertingiausias papildymas kurį žaidžiau pastaraisiais metais. „AceGamez"

„Online" reitingas: 84%, 241–a vieta

NPC

„1009–aisiais metais šventas Brunonas, kuris vadinamas Bonifacijumi, arkivyskupas ir vienuolis, antrais savo atsivertimo metais Rusios ir Lietuvos (Lituae) pasienyje pagonių trenktas į galvą, su 18 saviškių vasario 23 d. nukeliavo į dangų".

Kuo mums ypatingi 2009–ieji metai, turbūt jau žino kiekvienas. Tais metais mes minėsime pirmąjį Lietuvos vardo paminėjimo tūkstantmetį. Neabejoju, kad šia proga bus surengta renginių ir visi apie įvykius bus informuoti. Tačiau ištikimi strateginių žaidimų fanai savo kalendoriukuose gali įsirašyti ir kitą datą. 2007–ųjų rugpjūčio 31 dieną, kai pagoniškų kuokų trenktos dausų link pasileido nesuskaitomos ordos teutonų ordino kryžeivių. „Medieval II Total War: Kingdoms" (toliau — MTWK), be jokios abejonės, yra pirmas, rimtas ir išskirtinio dėmesio vertas Lietuvos vardo paminėjimas kompiuteriniuose žaidimuose. Taip. Iki šiol mes galėjome kautis Vilniaus požemiuose kovodami su teroristais, mes galėjome „išvaduoti" Lietuvą nuo nacių ar sovietų strategijos Antrajame pasauliniame kare. Lietuvos vardas, tarp kitko, paminimas tai šen, tai ten, tačiau dar niekada ir jokiame žaidime jis nebuvo ESMINIS. Iki pat šių metų rugpjūčio 31 dienos.

> Pirmas ESMINIS Lietuvos vardo paminėjimas žaidime.

DAR VIENA PRIEŽASTIS BŪTI ĮTRAUKTIEMS Į KŽ ISTORIJĄ

„Medieval" serija su kiekviena nauja dalimi (ne papildymu) pasiūlo žaidėjams kažką, kas iki tol atrodydavo neįmanoma. Prisiminkime „Shogun" sukeltą ažiotažą arba akimirkas, kai pirmą sykį išvydome „Rome Total War" ekrano paveiksliukus. Išplėtimų ar papildymų sferoje „Total War" sublizgėjo vos kelis sykius, o aš išskirčiau tik „Medieval Total War: Viking Invasion" kaip tikrą pilnavertį produktą. Vėl... Iki „Kingdoms" pasirodymo. MTWK iš esmės turėtų būti įrašytas į kompiuterinių žaidimų istorijos puslapius kaip vienas iš visaverčių tęsinių. Nors

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



LEGION ARENA



AGE OF EMPIRES III

žaidimas pareikalaus tikrai nemažai kietojo disko vietos bei kantrybės jį diegiant (procesas užtrunka nuo pusvalandžio iki dviejų valandų, priklauso nuo to, ką ir kaip įdiegiate), šiek tiek pasikamuoti verta.

MTWK diske rasite 4 naujus žaidimus, nes kiekviena žaidimo kampanija įdiegiama atskirai ir turi atskiras nepriklausomas ikonas. Vadinasi, kiekviena kampanija — tai atskiras žaidimas, vadinasi, įdiegti galite tik tai, ką ketinate žaisti. Jei įdiegsite viską, savo darbastalyje rasite 4 naujus žaidimus. „MTWK: Teutonic Campaign“, „MTVK: Americas“, „MTVK: Crussades“ ir „MTVK: Britannia“. Kartu su kampanijomis žaidimas siūlo ir keletą žaidimo mechanikos naujovių. Kadangi dabar kiekviena kampanija orientuojasi į gana siaurą teritoriją ir laikmetį, pasaulio užkariavimas nebėra pagrindinė užduotis. Kūrėjai pasinaudojo tuo ir į kiekvieną kampaniją pažvelgę giliau nutarė suteikti joms šiek tiek išskirtinumo ir autentiškumo. Taip gimė Herojai (realios istorinės asmenybės — frakcijų vadai ir generolai, turintys unikalių savybių) arba galimybė keisti religiją. Tai pirmas kartas MTW istorijoje, kai frakcija gali atsisakyti esamos religijos ir pasirinkti kitą. Ir garbė tai padaryti atiteko ne kam kitam, o lietuviams. Tai kol kas vienintelė frakcija visoje „Total War“ istorijoje, galinti atsisakyti pagonybės ir atsiversti į krikščionybę. Iš viso MTVK rasite net 13 naujų frakcijų, daugiau nei 50 naujų pastatų ir gerokai virš pusantro šimto naujų kovinių vienetų rūšių. Ir visa tai, nors ir tebesisuka su senuoju MTWII varikliuku, apipinta kosmetiniais patobulinimais (nauji garso takeliai, nauji filmukai, nauji technologijų medžiai), dėl to kiekviena kampanija autentiška ir skiriasi nuo kitų 3 ar paties MTWII. Be jokių abejonių, šis tęsinys yra privalomas pirkinys bet kuriam strateginių žaidimų fanui, juolab kad kainos ir kokybės santykis šiuo atveju kone idealus.

Lietuviai — pirmoji tauta „Medieval Total War“ istorijoje, galinti keisti religiją.


Lietuviai... Jau būdami krikščionimis, dalinasi krikšto džiaugsmu su tikėjimo broliais.

PASTATYTI SAVO LDK

Turbūt labai nesupyksite, jei išskirtinį dėmesį šioje apžvalgoje skirsiu būtent Teutonų kampanijai. Būtent šioje kampanijoje mes galėsime pasirinkti Lietuvą kaip valdomą frakciją. Tiesa, nesusipažinusiems su kitomis MTW dalimis bandymas žaisti iškart už lietuvius greičiausiai baigsis liūdnai, nes iš esmės kampanija gan sudėtinga. Lietuva — pagrindinis finansiškai ir technologiškai pranašesnio Ordino taikinys. Be to, kaimynai lenkai pasitaikius pirmai progai sudarys abipusės paramos sutartis su Ordinu ir nuolat atakuos pietvakarių pasienius. Ordinas atakas organizuos iš Kionigsbergo ir Rygos tvirtovių, tad didžiausių mūšių laukite Palangoje ir Šiauliuose. Jei suskubsite sudaryti sąjungą su Novgorodu, dėl šiaurės ir šiaurės rytų sienų galėsite būti ramūs. Bet jau mano žaidimo metu iš visų frakcijų Novgorodo rusai buvo draugiškiausi ir pasirašę sutartis niekada nemėgino jų pažeisti. Toliau, šiaurėje, dar įsikūrusios danų ir norvegų karalystės. Jie nėra itin pavojingi, tačiau rekomenduočiau pasiųsti diplomatus ir pasistengti užmegzti draugiškus santykius su jais anksčiau, nei tai padarys Teutonijos ordinas. O pietryčių ir pietų pasienis nusėtas sukilėlių kaimų arba jau spėjusios išsikvėpti auksinės ordos dalinių.

Priėmus krikščionybę žaidime kai kas negrįžtamai pakis.

Mongolai taip pat neskubės sudarinėti taikos su jumis, be to, lietuvių bajorai, nuolat reikalaujantys įsitvirtinti jų žemėse, padės galutinį tašką taikos derybose. Nors mongolai realios grėsmės nekelia, kol rimtai jų neužkabinsite, į jus nereaguos arba rengs tik mažus išpuolius prieš nesaugomus pasienio kaimelius. Toliau į pietvakarius

prasideda Šventosios Romos Imperijos teritorija, kurioje ir gyvena kryžiuočių dauguma, dažniausiai būtent jie yra stipriausia žaidimo frakcija. Tai grėsmė, kurios reikės saugotis tik baigiant žaidimą, iš pradžių jus ir juos skirs Lenkija bei Teutonijos Ordino žemės, o kadangi visos šios frakcijos periodiškai veliasi į tarpusavio vaidus, spaudimo iš tolimųjų pietryčių bijoti nereikėtų. Žinoma, kiekvieno žaidimo metu diplomatiniai momentai gali kisti, tačiau neabejokite, kad pirmuosius 20 ėjimų lenkai ir Teutonijos ordinas jus gerokai puldinės. Būtent dėl to žaidimas už lietuvius gana sudėtingas. Tuos grašius, kuriuos atneša pajamos iš prekybos ir pagoniškų ūkių, suryja elementarus karių permokymas, tad apie tolimesnę infrastruktūros plėtrą galima pamiršti. Tiesa, apsirūpinus šventyklomis ir suorganizavus pasienio tvirtovių apsaugą žaidimas tampa kiek lengvesnis, o lietuvių armijos mobilumas leidžia greitai reaguoti į priešo veiksmus. Tačiau čia mes kalbame apie priešo sustabdymą, kontratakuoti galėsite kur kas vėliau.

Lietuvių kampanija pradedantiems „Total War" žaidėjams gali būti sunkoka. Iškart nepulkite.

Lietuvių armija — tai savotiškas samdinių margumynas. Iš pradžių prieinami elitiniai junginiai: Sūduvos medkirčiai, Dzūkijos raiteliai ir latviai arbaletininkai palyginus su sunkiai šarvuotais Teutonų junginiais atrodo juokingai. Įsižaidus ir pradėjus naudotis kalvota ir miškinga tuometinės Lietuvos teritorija kova su ordinu įgauna gana savotišką katės ir pelės žaidimo formą. Ilgainiui pastebėsite, kad Ordino kavalerija šluote nušluoja bet kokius lauke stypsančius pėstininkus. Teutonų ietininkai, pėstieji kryžiaus broliai ar knechtai efektyviai sustabdo ir nuskriaudžia totorių raitelius, kurie atstoja lietuvišką sunkiąją kavaleriją. Ilgainiui latvius ir sūduviečius paprasčiausiai imsite laikyti pilyse ir į atakas siųsite tik dzūkus. Lengvai šarvuotus raitelius, ginkluotus lankais. Jie vikresni už kryžiuočių kavaleriją ir jei kartu su jais nekeliauja britų ar prancūzų raitų šaulių junginiai, jie pasmerkti amžinam klajojimui po mūšio lauką bandant pavyti mūsų raitelius. Toks kovos būdas šiek tiek primena „Roma: Total War" sutiktus mongolus. Tačiau ne viskas taip paprasta. Lenkai taip pat puikiai pritaikė raitą kovos būdą savo reikmėms ir apsivilkę lengvais grandininiais šarvais bei ginkluoti svaidomosiomis ietimis ar arbaletais lenkų bajorai kelią itin didelę grėsmę net ir labiausiai patyrusiems dzūkams. Tokiu būdu lenkai į Kauno, Vilniaus rajonus išvilioja mūsų pėstininkų dalinius į atviras vietoves, kur užsibuvę per ilgai jie tampa itin lengvu grobiu Teutonijos ordinui ir mongolams. Būtent todėl, mano nuomone, pradedančiajam žaisti už Lietuvą bus sunku, mat mūsų kampanija yra labai aktyvi, reikalaujanti ypač greito reagavimo į įvykius.

ISTORIJOS VINGIAI

Istorinė žaidimo dalis man (nors tikrai nesu istorijos žinovas) kelia šiokių tokių abejonių. Greičiausiai žaidimo kūrėjai pristigo informacijos apie Lietuvos mitologiją bei vidinius šalies vaidus, kurių būta nemažai, tačiau žaidime to nė nepastebėsite. Net po to, kai priimsite (jeigu priimsite) krikščioniškąjį tikėjimą.

Krikščionybės atėjimas sukelia kai kuriuos negrįžtamus padarinius. Visų pirma, bus nugriautos visos pagoniškos šventyklos ir jūs akimirksniu prarasite galimybę samdytis arba papildyti tuos kovinius dalinius, kuriuos iki tol turėjote (konkrečiau: latvius, dzūkus ir sūduviečius). Vietoj jų galėsite samdytis daugiau ar mažiau analogiškus vakarų valstybių junginius. Atsiras pirmi rimčiau šarvuoti ar aukštesnę moralę turintys daliniai. Turėsite iš pagrindų peržiūrėti savo mūšio strategiją. Aišku, tam laiko turėsite, jei jūsų karalystėje bus pakankamai pagoniškų dalinių. Tačiau ilgainiui jie sunyks ir teks įvaldyti vakarietišką kovos meną. Kita vertus, kartu su krikščionybe į šalį ateis ekonominis ir demografinis bumas. Iki tol kaimeliais buvę miestai ims augti it ant mielių, įgysite daugiau galimybių derantis su krikščioniškomis valstybėmis, vadinasi, nutiesite naujus prekybos kelius. Tai labai palengvina žaidimą ir suteikia visas sąlygas rimtų tvirtovių šturmui, tačiau tuo pat metu žaidimas vėl tampa panašus į tai, prie ko mes jau spėjome priprasti žaisdami MTWII. Tad nuoširdžiai rekomenduoju bent vieną sykį įveikti žaidimą taip ir netapus krikščioniškąja valstybe vien todėl, kad šis režimas pasiūlys neišdildomus ir visiškai skirtingus pojūčius, nei mes esame įpratę.

KODĖL VERTA MĖGINTI KITAS KAMPANIJAS?

Trumpai paminėsiu kitas tris žaidimo kampanijas. Kaip jau sakiau, visą žaidimui skirtą laiką surijo kovos su kryžiuočiais, tačiau kažkokiu būdu prisiverčiau išmėginti ir kitas tris kampanijas.

Britannia. Tai Britų salų suvienijimo kampanija. Galėsite žaisti už Angliją arba už vieną iš jai besipriešinančių frakcijų — Velsą, Airiją, Škotiją arba... Norvegiją. Ši kampanija labai primena „MTW: Viking Invasion" papildymą, tačiau yra kur kas detalesnė ir sudėtingesnė. Pradžioje Anglija turi milžinišką technologijų, finansų, kariuomenės ir teritorinį pranašumą, tačiau ilgainiui visa tai dingsta dėl paprastos priežasties. Anglijos teritoriją iš visų pusių supa priešai, sąjungos su jais trapios ir trumpalaikės, tad galite neabejoti, kad kiekvienas menkiau apsaugotas pasienio lopinėlis bus mikliai išplėštas iš jūsų nagų. Efektyviausia priemonė to išvengti — žaibiškas vienos ar dviejų frakcijų užkariavimas pačioje žaidimo pradžioje, tačiau reikia turėti nemažai patirties. Žaidimas už

Suduvijos medkirčiai kažkodėl labiau panašūs į Ivanus. Tačiau išvaizda nesvarbu, svarbu tai kas parašyta „unit tab'e".



„Kingdoms" rasite keturias didžiules kampanijas, diegiamas kaip atskirus žaidimus.



O štai tokie vaizdai prikelia prisiminimus apie vaikystėje dievintą, juodai baltą, kovinį filmą apie Aleksandrą Nevskį.



Angliją, be jokios abejonės, yra vienas agresyviausių visame papildyme. Tuo tarpu žaidžiant už priešiškas frakcijas teks ilgai kentėti ir laukti, kol Anglija nebesugebės ginti pernelyg išplėstų sienų, ir suduoti mirtiną smūgį.

Crussades. Tai atskira kampanija, primenanti apie šventąjį kryžiaus žygį. Čia galėsite imtis vadovavimo Jeruzalės karalystei arba jų priešininkams turkams, egiptiečiams ir arabams. Tai labai artima originaliajam MTWII kampanija tačiau su stipriai sumažintu veiksmų plotu. Realiai tai kampanija žmonėms pasiilgusiems kitokio kraštovaizdžio ir greito žaidimo ritmo. Jei apibūdinti trumpai tai yra pamišusio šuoliavimo dykumomis ir kautynių alinančioje saulėkaitoje režimas. Prisipažinsiu, buvau labai skeptiškos nuomonės apie šią kampaniją kol jos neišbandžiau.

Americas. Ko gero, linksmiausia ir, prisipažinsiu, labai laukta kampanija apie konkistadorų nuotykius Centrinėje Amerikoje. Iš tikrųjų man ji labiausiai asocijuojasi su Guliverio kova prieš liliputus :). Ispanijos konkistadorai kovoja su indėnų gentimis (actekai, apačiai...). Tai labai kontrastinga kampanija, kur technologijos ir kokybė supriešinamos su kiekybe. Šarvuoti ir gerai disciplinuoti, raiti, išvystę laivybą ir turintys šaunamuosius ginklus ispanai susiduria su visiškai laukiniais indėnais, ginkluotais pačiais primityviausiais ginklais. Tačiau mūšio lauke lygiavertės armijos faktiškai nesusitinka. Indėnų paprastai būna keliasdešimt kartų daugiau. Kad ir kurią pusę pasirinktumėte, žaidimas pasiūlys įdomių iššūkių. Žaisdami už ispanus turėsite itin daug dėmesio skirti mūšių taktikai bei mūšio vietos pasirinkimui. Tad nemažai darbo turėsite ir strateginiame žemėlapyje. Tuo tarpu pasirinkę indėnų tautas turėsite kuo sparčiau burti kariuomenes ir vilioti ispanus į spąstus. Lygiame lauke jokios taktinės gudrybės nepadės, teks naudotis džiunglių priedanga ir laukti, kol aršių kautynių metu jūsų daliniai prisirinks pakankamai patirties. Į kampanijos pabaigą kovos taps kur kas linksmesnės, kovos metu indėnai perims kai kuriuos ispanų technologinius pranašumus.

GRAFIKA, GARSAS?

Tikrai nesiplėsiu apie tai pasakodamas. Tai yra „Medieval Total War II" tęsinys, tad realiai jame nepamatysite nieko naujo, išskyrus kosmetinius patobulinimus. Kaip jau minėjau, yra sukurti nauji garso takeliai, tačiau kiti žaidimo garsai išliko tokie pat puikūs kaip buvo. Grafikos ypatingų pakitimų nepastebėjau, gal tik naujus architektūrinius sprendimus ir kur kas geresnę žaidimo optimizaciją. Žaidimas mažiau streikuoja pilies šturmo metu, net jei jis vyksta naktį. Tiesa, nauji daliniai (ypač pasakiškai ir grėsmingai atrodantys Teutonų ordino raiteliai ar ryškiaspalviai indėnai) sukelia naujumo ir šviežumo įspūdį.

Dirbtinis intelektas vis dar palieka keblumų, tačiau kur kas mažiau, nei buvome pratę. Mūšio lauke net žaidžiant lengviausiu sudėtingumo lygiu dirbtinis intelektas kvailioja retai. Klysta, tačiau nesąmonių nebedaro. Pilių šturmo metu, ypač jei pilis apjuosta dviguba ar triguba siena, problemų kyla tiek DI, tiek žaidėjui. Kiekvieno atskiro dalinio kelio paieškos sistema vis dar streikuoja, tad lankininkų sienomis ar raitelių gatvelėmis nepavarinėsi taip, kaip norėtųsi. Nepataisyti kelio paieškos sistemos trikdžiai ir taktiniame žemėlapyje. Jūsų daliniai, pastebėję savo kelyje kliūtį, mikliai susiplanuos naują maršrutą, kuris dažniausiai būna kelis sykius ilgesnis. Aišku, to galima išvengti įdėmiai stebint dalinio judėjimą, tačiau kuris iš mūsų nusiteikęs pusę valandos stebėti po žemėlapį „vėžlinančius" diplomatus ir karius. Tai, ko gero, būtų viskas, ką galėčiau prikišti žaidimui.

Belieka pridurti, kad kiekvienoje kampanijoje rasite ir pavienių mūšių režimus, kur jūsų lauks surikiuotos armijos. Tereikia tik vadovauti ir atgaivinti didingiausius istorinius mūšius savo ekrane. Taip pat kiek patobulintas ir išplėstas daugelio vartotojų režimas. Be abejonės, jiems pasiūlyti nauji žemėlapiai ir naujos kampanijos. Šnekant apskritai — tai pasakiškas, gražus, įdomus, puikus žaidimas ilgam. Labai ilgam.



Et... Sąjudžio laikais tokie vaizdai išvis būtų privertę ašarą išspaust. Mano amžiaus žaidėjai ko gero prisimins laikus kai buvo renkami „Genio" viršeliai su kunigaikščių portretais ir ryte ryjamas komiksas apie piktus knechtus ir nekaltas vaidulutes spausdintas „Aitvare".

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Kingdoms kampanijos intro žodis Lithuania nuskamba ko gero daugiau kartų nei visuose kituose žaidimuose kartu sudėjus. **9,7**

ĮDOMUMAS / SIUŽETAS Keturi, įdomūs, visaverčiai, be proto ilgi žaidimai... už vieno papildymo kainą! **9,8**

GRAFIKA MTWII varikliukas. Kosmetiškai patobulintas ir pritemptas dar įspūdingesnėms kovoms afrikos dykumose ar Amerikos džiunglėse. **9,6**

GARSAS Pagal situacija perrašyti visi kampanijų garso takeliai. Bravo! **9,7**

VALDYMAS Schema puiki. Bet su DI ir kelio paieškos mechanizmais dar reikia padirbėti. **9,0**

IŠVADA 9,2 už tai, kad nuostabus žaidimas. Kiti 0,6 už Lietuva!

GALUTINIS 9,8

The Sims 2: Bon Voyage

Pakuojamės lagaminus













PANAŠŪS ŽAIDIMAI



DESPERATE HOUSEWIVES



SINGLES 2

thesims2.ea.com
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12+
- **ŽANRAS** godsim
- **KŪRĖJAS** Maxis
- **LEIDĖJAS** Electronic Arts
- **DATA** 2007–09–07
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.3 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB video, 1,5 GB HDD
- **„Online" reitingų vidurkis:** nesudarytas
- **BLACKNEMO**

„The Sims" žaidimų seriją galėtume įvardinti kaip vieną populiariausių ir geriausiai žinomų visame žaidimų pasaulyje. Vieni jo nekenčia, o kitiems tai yra žaidimas, kuris niekada neatsibosta. Tiesa, su mažais patobulinimais, dažniau vadinamais tiesiog papildymais. Suskaičiuoti



Visi „simsai" svajoja čia atvykti bent kartą gyvenime.

visus pasirodžiusius papildymus antrajai „The Sims“ daliai galėtų nebent tie, kurie juos visus sąžiningai renka ir, žinoma, žaidžia nuo pradžios iki galo. Tokių „simsų“ gyvenimo fanų šiandien laukia dar viena gera žinia: naujas papildymas.

„The Sims 2: Bon Voyage“ jau savo pavadinimu mums sako, kad dabar kelionės taps svarbiausiu akcentu. Tad pasiėmę savo simsų šeimą keliausime tiesiai į tolimą kraštą, kur pirmoji mūsų sustojimo vieta — nuostabus viešbutis. Štai tada, priklauso nuo to, į kurią šalį pirkome kelialapį, eisime mėgautis saulėtais paplūdimiais, arbatos sodais ar antikiniais griuvėsiais. Visuose šiuose taškuose mūsų mylimieji simsai bandys atgauti jėgas įvairiais laisvalaikio užsiėmimais, ieškos gražių suvenyrų ar bandys bendrauti su vietiniais gyventojais, kurie atkakliausius išmokys įdomių dalykų.

Tikriausiai daugeliui trys skirtingos vietovės neatrodo kaip pakankamas pasirinkimas, bet žaidime to tikrai užtenka. Visų pirma, kiekvienoje vietovėje mus pasitinka daugybė skirtingų viešbučių, siūlančių įvairiausias paslaugas — priklauso nuo jūsų piniginės dydžio. Geresniuose viešbučiuose rasite plaukimo baseinus, karštas vonias ir kitų

> Kiekvienoje vietovėje apstu turistams skirtų objektų, pirkinių ir pramogų.

atsipalaidavimo būdų, o ne tokiuose geruose teks mėgautis tik bazinėmis paslaugomis: pagalba visą parą, maitinimu, dušu ar televizoriumi. Taip pat viešbučiuose bus daugybė kitų svečių, laukiančių, kada galės pabendrauti su jumis. Kalbant apie jūsų simsų išvykas į tolimąsias šalis, verta paminėti, kad EA puikiai išsprendė jūsų išvykimo toli nuo namų problemą. Ne, jums nereikės bandyti gauti savo darbdavių leidimo išvykti savaitei ar dviem, išvykus visas laikas bus paprasčiausiai sustabdomas, tad nerimauti dėl namuose likusiųjų tikrai nereikės. Atvykę viską rasite taip, kaip palikote.

Įsikūrus pasirinktame viešbutyje jūsų lauks antroji užduotis — išsikviesti taksi ir nuvykti į artimiausią turistų traukos centrą. Kiekvienoje skirtingoje pasaulio vietoje jūs rasite daugybę įvairiausių turistams skirtų objektų, kur atvykėliai galės patirti naujų įspūdžių ar tiesiog įsigyti suvenyrų, šviežių vaisių iš artimiausio vietinio turgelio. Tačiau galbūt norite patirti šiek tiek daugiau, nei suvenyrų pirkimo žavesį, tada reikėtų ieškoti, pavyzdžiui, dingusio lobio sename piratų laive. Be šių užsiėmimų, visada galima rasti atrakcijų ir arčiau viešbučio — statyti smėlio pilis ar maudytis jūroje. Geriausia, jog mėgaujantis atostogomis nereikia rūpintis jūsų kasdieniais reikalais — valgymu, pramogavimu, poilsiu. Jums tereikia mėgautis pramogomis ir laiku sugrįžti į viešbutį pavalgyti ar pailsėti. Taipogi aplinkos, pilnos kitų simsų, neleis sumažėti jūsų bendravimo įgūdžiams, gal net padės susirasti naujų draugų.

Kad ir kaip atostogos būtų naudingos jūsų simsams, viskas kažkada turi baigtis, net ir patys geriausi dalykai. Tačiau grįžus iš džiaugsmingų atostogų neteks galvoti, kaip greičiau išlėkti į dar vienas, kadangi jūsų simsas galės pasigirti turintis daugybę įspūdžių iš savo kelionės. Be įvairiausių suvenyrų, kurių mėgstantys kolekcionuoti žaidėjai prisipirks ir prisiveš daugybę, o po to sustatys į trofėjų lentyną, dar galima ir įamžinti visas kelionės akimirkas savo šeimos albume. Be šių realių atsiminimų, iš savo atostogų galima bus išpešti ir gerokai daugiau naudos: pasirinkti vieną iš naudingų sugebėjimų — didesnis produktyvumas darbe, greitesni mokymo įgūdžiai ar kiti naudingi dalykai.

> Galėsime keliauti į tris skirtingas atostogų vietoves.

Prisiminus kitą svarbų žaidimo aspektą — grafiką — galima drąsiai teigti, kad „EA“ moka pasiūlyti aukštos kokybės produktų. Visos naujosios žaidimo vietovės yra sukurtos spalvingai ir gerokai skiriasi nuo įprastų simsų rajonų. Tad akis tikrai bus kur paganyti, nors kai kuriuose turistų objektuose tolimose šalyse galima surasti gerokai daiktais perpildytų vietovių. Tose vietose ypatingai jaučiama ir kameros problema. Norint viską pamatyti ir patirti, reikia gerokai pasukinėti ją. O muzikos fronte nieko naujo. Puikiai tinkantis prie žaidimo garsinis fonas ir kelios naujos atostogų tematikos dainos. EA savo vėžiose, kaip ir įprasta.

Apibendrindami viską galime drąsiai sakyti, jog naujasis papildymas kuo puikiausiai tiks ir patiks „The Sims“ žaidimų mėgėjams. Jeigu turite pilną antrąją versiją ir galvojote, jog kada nors verta atsinaujinti šį žaidimą ir išbandyti ką nors naujo, tai „Bon Voyage“ gali būti puiki galimybė tai padaryti. Jame jūsų lauks įdomūs (ne vien tik keli nereikšmingi „atnaujinimai“, kaip keliose kitose dalyse) ir linksmi dalykai, pavyzdžiui, nindzių triukai ar voodoo burtai. Ne bėda, jeigu jūs nemėgstate tokių dalykų, keliaukite, stovyklaukite, deginkitės, pažinkite Rytų kultūras be jokio papildomo streso ir nukrypimo nuo tiesaus simsų gyvenimo. Viskas prieš jus. Taip pat verta paminėti ir faktą, jog Lietuvoje galima rasti net dvi skirtingas simsų pakuotes: pirmoje rasime įprastą papildymą, o antroji bus skirta visiems naujokams simsų pasaulyje. Joje rasite pilną „The Sims 2“ (kuris reikalingas norint įdiegti šį papildymą) ir „Bon Voyage“. Gerų atostogų!



Darniosios šeimynėlės išvyka į mišką.



Tuo suvenyrų pardavėju, esančiu kairėje, geriau nepasitikėti.

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Senieji gerieji simsai sugrįžta. 9,0

SIUŽETAS / ĮDOMUMAS Nors keista, atostogų intrigos užvaldo iš tiesų rimtai. 8,0

GRAFIKA Atostogų maršrutuose tikrai bus į ką pažiūrėti. 9,0

GARSAS Gal sušokim kokį polineziečių šokį? 9,0

VALDYMAS Jeigu atmesime keletą kameros problemų, tiesiog idealus. 9,0

IŠVADA „Bon Voyage“ tiesiog privalo būti kiekvieno „The Sims“ gerbėjo kolekcijoje.

GALUTINIS 8,0

Civilization IV: Beyond The Sword

Mirusios tautos ir naujieji laikai

www.2kgames.com/civ4/beyondthesword/
- **PLATFORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12+
- **ŽANRAS** žingsninė strategija
- **KŪRĖJAS** Firaxis Games
- **LEIDĖJAS** 2K Games
- **DATA** 2007–07–20
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.2 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video, 1.7 GB.Reikalingas originalus „Civilization IV".

Tai bus geriausiai išleisti pinigai šiemet, nes už juos gausite: praplėstą epinį žaidimą, 12 naujų scenarijų, aibes žaidėjų sukurtų modifikacijų, 10 naujų civilizacijų, 16 naujų lyderių, korporacijų, špionažą, atsitiktinių įvykių, 5 naujus stebuklus, patobulintą kosminę pergalę, Apostolinių Rūmų diplomatiją ir patobulintą DI.
„Game Allmighty"

„Online" reitingas: 87%, 166-a vieta

RAW

„Civilization IV" sulaukė antrojo papildymo. Kaip skelbiama, didžiausio „Civilization" istorijoje. Papildymas, netelpantis į CD, tiesiog privalo parodyti kažką reikšmingo. Tikriname iš eilės.

Visų pirma, pagerintas DI, o tai visada į naudą. Kompiuterinis priešininkas dabar gali griebtis įvairesnių būdų siekti pergalės. Išsiplėtęs į kitą žemyną žaidėjas gali suteikti naujoms žemėms kolonijos statusą ir jų valdymą perduoti kompiuteriui, su visomis pasekmėmis. Bet gali skirti visą dėmesį pagrindinės buveinės vystymui.

Pagrindinį žaidimą papildė net 10 naujų civilizacijų (Babilonas, Bizantija, Šventoji Roma, Šumerai, Portugalija, Nyderlandai...). Kūrėjai seniai išnykusioms tautoms (majai, chmerai) davė šansą pakovoti dėl pasaulio ateities... Kiekviena naujoji tauta turi savitus pastatus (apie porą dešimčių, pvz., Pramoninis parkas), vienetus, savą žaidimo stilių — vieniems labiau patinka kariauti, kiti linkę diplomatiškai susitarti. Iš naujų karinių vienetų norisi išskirti sunkiuosius Bizantijos raitelius, portugalų laivus, chmerų karius ant dramblių. Beje, laivai dabar jau moka trukdyti prekybai. Jei nenori atvirai kariauti, tačiau jauti pareigą trukdyti kolegai kompiuteriui ar internetiniam draugui, gali paleisti į jūrą laivus be šalies vėliavų, kurie ir atliks juodąjį darbą nepakenkdami tavo reputacijai.

Lyderių atsirado dar daugiau — net 16: Gilgamešas, Suleimanas Pirmasis, Šarlis de Golis... Šių žmonių vaidmuo





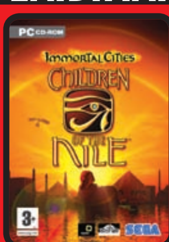
Renkamės tautą.



Vyrai lupasi iš peties.

Papildymas atneša labai daug priedų ir naujovių.

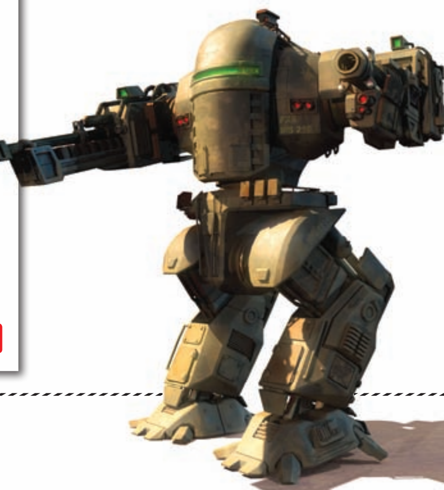
PANAŠŪS ŽAIDIMAI



CHILDREN OF NILE



CAESAR IV



tautos istorijoje, kaip ir jų ankstesnių analogų, svarbus.

Pasaulio stebuklai, padedantys tautai kažkurioje srityje, papildyti penkiais pasauliniais, pavyzdžiui Mauzolo mauzoliejus ir dviem nacionaliniais stebuklais. Pavyzdžiui, Dzeuso statula būtinai paglobos tautą, liejančią kraują ir prakaitą mūšiuose. Apaštalo rūmai leidžia į susirinkimą sušaukti tautas, turinčias bent vieną miestą su ta pačia religija. Šis pasaulio stebuklas suteikia šansą pasiekti svarbių pergalių diplomatijos keliu. Be to, tai savotiškas Jungtinių Tautų analogas, tik pasiekiamas keliais šimtmečiais anksčiau.

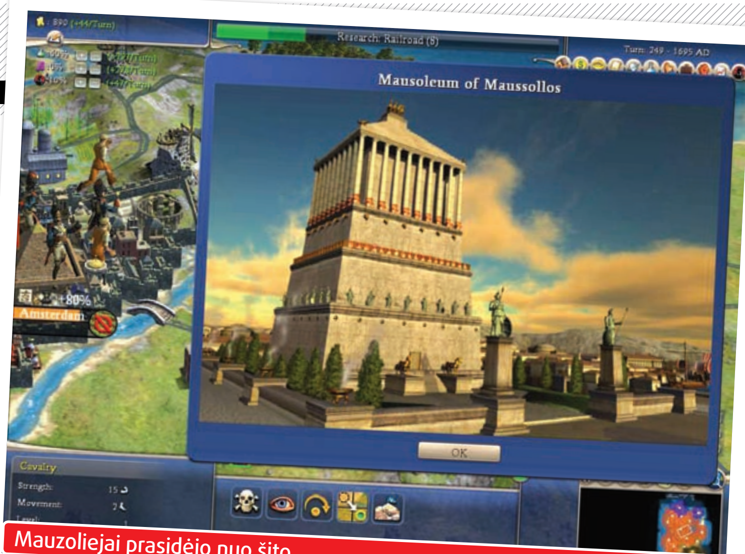
Kad žaidimas netaptų pernelyg monotoniškas, papildyme yra atsitiktinių įvykių: potvyniai, žemės drebėjimai, pagalbos prašymai, resursų sankaupos vietos atradimas, sukilimai, užduotys, reikalaujančios įvykdymo per nustatytą laiką... Tokių veiksnių nemažai, todėl didelė tikimybė, kad kaskart sulauksime vis naujo.

Didesnė reikšmė „Beyond The Sword" suteikta šnipinėjimui, kuris dabar atsiranda anksčiau. Šį darbą leidžiama dirbti nuo abėcėlės išradimo, o ne komunizmo, kaip anksčiau. Kai kurie pastatai gamina šnipinėjimo taškus, naudojamus informacijos rinkimui, technologijų vogimui, propagandiniam darbui ar diversijų organizavimui. Šnipų niekas nemato, išskyrus priešo šnipus. Kai kada šaliai pasiseka, ir joje gimsta „super šnipas".

Žavi naujiena žaidime — korporacijos. Žaidėjas gali įkurti tokią struktūrą ir rūpintis jos paplitimu pasaulyje. Neįmanoma turėti kelių

Papildyme daugiau dėmesio skirta šnipinėjimui ir korporacijoms.

korporacijų, tenka išsirinkti vieną iš septynių: anglių gavybos ar statybų... Ilgainiui, priešininkui įkūrus tos pačios rūšies korporaciją, kyla konkurencija ir prasideda kova dėl būvio. Verslo žmonių komandiruočių valdymą taip pat galima patikėti kompiuteriui, tačiau įdomiau valdyti pačiam. Tik reikia spėti.



Mauzoliejai prasidėjo nuo šito.

Papildyme yra 11 scenarijų. Kai kurios modifikacijos sukurtos žaidimo gerbėjų. Gana įdomus žemėlapis, kuriame reikia įkurti miestą, paruošti armiją ir nustatytą laiką atlaikyti priešo atakas. Vienas žemėlapis liepia prekiauti Artimuosiuose Rytuose, kitas — įkurti Romos Imperiją, dar vienas brandina futuristinį konfliktą.

Naujasis „Advanced Start" režimas leidžia žaidimą pradėti ne nuo įprastos „dykvietės". Dabar galima praleisti keletą amžių ir kai ką jau turėti pradedant civilizacijos vystymą.

„Beyond The Sword" suteikė tikrai nemažai. Dėl pagerinto DI bei padidintų reikalavimų norint pasiekti pergalę „Civilization IV" tikslai sunkiau pasiekiami. „Civilizacijos" gerbėjai gali džiūgauti — tai puikus papildymas. ☒

SIDO MEJERIO ŽAIDIMAI:

Hellcat Ace (1982)
Solo Flight (1984)
NATO Division Commander (1984)
Spitfire Ace (1984)
F–15 Strike Eagle (1985)
Silent Service (1985)
Decision In Desert (1985)
Crusade in Europe (1985)
Gunship (1986)
Conflict In Vietnam (1986)
Pirates! (1987)
F–19 Stealth Fighter (1988)
Red Storm Rising (1989)
Sword of the Samurai (1989)
M1 Tank Platoon (1989)
F–15 Strike Eagle II (1989)
Sid Meier's Railroad Tycoon (1990)
Sid Meier's Covert Action (1990)
Sid Meier's Civilization (1991)
Gunship 2000 (1991)
High Command: Europe 1939-45 (1992)
Return of the Phantom (1993)
Pirates! Gold (1993)
CPU Bach (1993)
F–15 Strike Eagle III (1993)
Sid Meier's Colonization (1994)
Sid Meier's CivNet (1995)
Civilization II (1996)
Vikings: The Strategy of Ultimate Conquest
Sid Meier's Gettysburg! (1997)
Sid Meier's Antietam! (1998)
Sid Meier's Alpha Centauri (1999)
Sid Meier's Alien Crossfire (1999)
Sid Meier's Alpha Centauri Planetary Pack (2000)
Sid Meier's Civilization III (2001)
SimGolf (2002)
Sid Meier's Civilization III: Conquests (2003)
Sid Meier's Pirates! (2004)
Civilization IV (2005)
Sid Meier's Railroads (2006)



PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Nesitikiu ypatingai nustebti. 8,4

ĮDOMUMAS Kas gi nenori užvaldyti pasaulio? Klausimo fone skamba tipiškas blogiuko juokas. 8,7

GRAFIKA Pakankamai gražu ir reikalavimai sistemai „neperlenkti". 8,1

GARSAS Viskas savo vietoje. 8,3

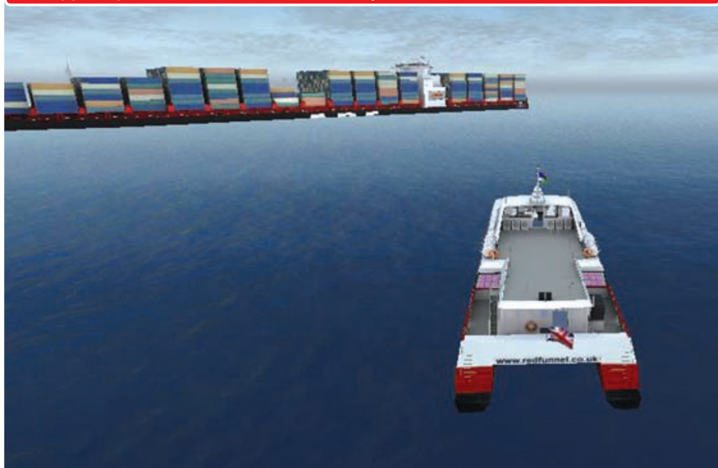
VALDYMAS Didelių sunkumų nekelia, viskas įprasta. 8,4

IŠVADA Geras papildymas, pateisina žaidėjų lūkesčius.

GALUTINIS 8,4


Kosminis modas veiksmą perkelia į beorę erdvę.

Štai kokių klaidų žaidime pasitaiko. Pusiau paskendę krovininiai laivai, į sieną įlindęs „Titanikas“ — tai kasdienybė.





Atkreipkite dėmesį. Tai 2006-ųjų metų „Ship Simulator“. Nekyla jokių minčių?

Ship Simulator 2008

Ėdrus ir nesimpatiškas laivelis

www.shipsim.com

- PLAFTORMA PC DVD
- PEGI REITINGAI 3+
- ŽANRAS laivų simuliatorius
- KŪRĖJAS VSTEP
- LEIDĖJAS Lighthouse Interactive Game Publishing
- DATA 2007–07–26
- REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2,4GHz CPU, 1GB RAM, 128 MB Video, 500 MB HDD
- „Online“ reitingų vidurkis: nesudarytas

WICKED AKUBA

„VSTEP“ yra vieni iš nedaugelio kūrėjų, apsieinantys be šaudyklių ar įvairių arkadinių žaidimų. Olandai dažniausiai žaidėjams pateikia simuliatorius ar įvairius mokymų žaidimus. Net jų pavadinimas (Virtual Safety Training&Education Platform) mums viską pasako. Šį kartą aš jums pristatysiu būsimųjų jūrininkų pamėgtos „Ship Simulator“ serijos naujausiąjį žaidimuką.

Jau darausi panašus į didį simuliatorių mėgėją. Tai tik mano antroji recenzija, o aš ir vėl nučiupau sudėtingesnio ir ilgesnio žaidimo reikalaujantį kūrinį. Atvirai sakant, iki „Attack on Pearl Harbor“ nemėgau simuliatorių, ypač populiariųjų „Simsų“. Tad, manau, mano vertinimas bus tikrai nesubjektyvus ir tinkama linkme pakreips pirkėjus. Kaip jau supratote iš pavadinimo, šį kartą nebeskraidysiu, o plaukiosiu įvairiose jūrose ar įlankose.

Įdiegęs šį žaidimą į savo nešiojamąjį kompiuterį tikėjausi, kad galėsiu žaisti be didesnių problemų. Kūrėjų pristatomasis filmukas yra tikrai gražus. Po jo — reklama. Ne bet kokia, o tokia, kuri sugebėjo mane, didelį niurzgą, pralinksminti. Oficialus simuliatoriaus remėjas yra „Fisherman's Friend“ ledinukai :).

Kaip ir visada, iš pat pradžių nubėgau į nustatymų skyrelį apsižvalgyti: apžiūrėjęs valdymo skydelį ir nustatęs

> Laivų įvairovė žaidime nemenka, kai kurios jiems pritaikytos užduotys visai įdomios.



Nedžiugina nei priekinis laivo skydas, nei vaizdas pro stiklą į vieną didžiausių pasaulyje Roterdamo uostą.



vidutiniškus grafinius efektus jau ruošiausi paleisti „laisvą plaukiojimą“ („Free Roam“), kai pastebėjau metų laikų ir klimato pasirinkimą. Tai vienas iš žaidimo privalumų, nes keičiant mėnesius ar rūko, lietaus lygį, viskas matoma meniu fone. Su šiuo gana įdomiu aspektu pažaidęs keletą minučių paleidau „Free Roam“ ir labai nemaloniai nustebau. Ne tik dėl ilgo krovimo laiko ir dėl prastos grafikos, labiausiai dėl milžiniškų kompiuterio resursų naudojimo. Žaidžiant vidutiniais nustatymais mano gana neprastas nešiojamasis rodė tik 12–15 kadrų per sekundę. Supykus

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



32ND AMERICA'S CUP



VIRTUAL SAILOR

teko diegti „VSTEP“ gaminį į stalinį kompiuterį, tačiau ir toliau naujienos nekokios... Mano Radeon 1650PRO vaizdo plokštė maksimaliai sugebėjo ištempti tik 30 kadrų per sekundę minimaliais–vidutiniais nustatymais!

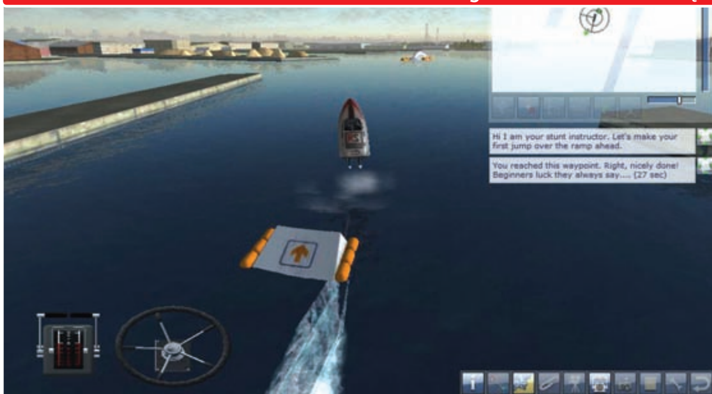
Kalbant apie laivų pasirinkimą galima šiek tiek nusiraminti. Sąrašas prasideda nuo greitaeigio katerio, o baigiasi milžinišku tanklaiviu ar kruiziniu laivu. Iš įdomesnių galima paminėti Taksi laivelį ar net Titaniką! Kaip ir galima tikėtis, reikės vykdyti misijas. Naudojantis gelbėtojų kateriu išsaugoti skęstančiajam gyvybę, pažintiniu kursu turistus plukdyti aplink Laisvės statulą Niujorke ir kitaip naudoti laivus pagal jų paskirtį. Viena iš originaliųjų kūrėjų sprendimų yra galimybė kranais uoste iškrauti/pakrauti krovinį. Tiesa, tai įdomu tik keletą pirmųjų minučių. Vos ne vienintelis man patikęs dalykas žaidime — tai lakstymas su greitaeigiu kateriuku.

Valdymas taip pat nėra stiprioji pusė, jis labiau arkadinis nei tikro imitatoriaus. Tikriems laivų fanams turėtų patikti išsamūs duomenys ekrano viršuje. Ten matome ne tik tai, mačiau žaisdamas su žema–vidutine grafika. Galiu pasakyti, kad tai visiška mano ankstesnio aprašytojo žaidimo „Attack on Pearl Harbor“ priešingybė. Vaizdas akyčių tikrai nelepina, aplinkos ir pats laivas atkurti tikrai prastai, negelbėja net gana tikroviška vandens vizija.

Garsas yra visiškas standartiškas. Nenustebino nei katerio, nei milžiniškų laivų variklių gausmas. Muzika, klausiate? Kokia dar muzika, jos nėra, kad ir kaip keista tai būtų. Papiktino keistas garsas spaudžiant bet kokį mygtuką meniu fone. Toks kliuktelėjimas tikrai erzina, nes yra visiškai nesuprantamas. Galbūt tai vandens teškenimo į bortus imitacija...

Žaidimas turi daugybę trūkumų ir nedžiugina nei savo garsu, nei grafika. Labai nuliūdino tai, kad žaidžiant nesijaučia jokios ugnelės, tiesiog nėra tikslo skirti gražaus laiko. Būsimiems jūreiviams jis gal ir patiktų, tačiau tik dėl idėjos — plaukiojimo. „Ship Simulator 2008“ tikrai nesuteikia serijai pagarbos. Geriau jau nueikite į kokį muziejų arba į tą patį Klaipėdos uostą. Bus naudingiau ir įdomiau... ☒

Lakstymas su greitaeigiu kateriu ir šokinėjimas per tramplinus — vienas iš nedaugelio žaidimo malonumų.



Žaidimas yra labai reiklus kompiuteriui, kas tikrai keista.

ko reikia, tačiau ir tai, kas turėtų būti įdomu. Prisiminus kamerą, nekyla noro daug kalbėti. Dažniausiai naudojama tik tolimoji, kuria mes matome laivą gana toli, ir tai yra nepatogu. Dar mažiau galimybių išsilaikyti tinkamame kelyje yra vairuojant žiūrėti iš vidaus. Tai ypač nepatogu kateryje, nes jo aukštas priekis mums užstoja visą matomumą. Įdomesnis sprendimas yra žaidimo metu naudotis pele. Ji mums padeda pasirinkti kamerą, atrišti virves, kuriomis laivas būna pritvirtintas, atlikti kitus reikalingus nustatymus.

Grafikos negalėjau tinkamai įvertinti, nes mano AK, kad ir kaip gaila, tokio resursus ryjančio žaidimo padoriai „nepavežė“. Nupasakosiu tai, ką

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Puiku, įdomus meniu ir nustatymų gausa. **8,4**

ĮDOMUMAS Beveik nėra. Kartais įdomu tik palekioti šalia pažįstamų vietų. **5,2**

GRAFIKA Siaubinga. Arba turėk naujausią AK, arba tenkinkis prastu vaizdu. **4,9**

GARSAS Nieko ypatingo. Visiškas standartas. **7,1**

VALDYMAS Arkadinis, deja. Nesudėtingas, o tai yra trūkumas imitatoriui. Mažos galimybės tikroviškumo mėgėjams. **6,2**

IŠVADA Įvertinimas būtų dar prastesnis, jei ne retas žanras. Žaidimas turi daugiau trūkumų nei privalumų.

GALUTINIS 5,6

Ratatouille

Kas čia žiurkė? Aš žiurkė!

www.ratatouillevideogame.com
PLAFTORMA PC PS3 PS2 Xbox PSP Wii
PEGI REITINGAI 3+
ŽANRAS nuotykių
KŪRĖJAS Asobo Studio
LEIDĖJAS THQ
DATA 2007–09–28
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 64MB video (MX netinka), 2 GB HDD

„Online" reitingų vidurkis: nesudarytas

FOXIZ

Ech... Eilinis žaidimas pagal filmą... Kaip žinia, tai būna tik kvailas, beprasmis produktas, kurio pagrindinis tikslas — išlupti pinigų iš filmo fanų pateikiant jiems prastą žaidimą, kuriame jie gali išvysti savo mylimus herojus ir taip atiduoti šimtinę kitą žaidimų kūrėjams. Prieš mane — „Ratatouille". Daržovių troškinys? Neeee, tai žaidimas. Ką gi, susikaupiu, pasiruošiu keletą dienų patikrinti savo psichikos stabilumą, ar ilgai sugebėsiu neužmigti prie PC. Žengiame į žiurkių pasaulį.

Kaip žinia, pagrindinis veikėjas — žiurkė. Vienas iš mieliausių mano gyvūnų, gal todėl šis žaidimas man šiek tiek patiko. Bet ne tai esmė, stengsimės būti kiek galima nešališki ir įvertinti kūrinį kaip galima objektyviau. Tik įsijungus žaidimą pirmas įspūdis nekoks: bukas meniu, žaidėjo vardas iš 3 raidžių... Gerai, užgniaužiame pyktį, bandome žaisti, praeiname „tutorial", išmokstame su šaukštu kapoti viščiukus, ridinėtis ant kamuolio...

Iš pradžių atrodo, kad žaidimas bukas ir tik be reikalo sugaišite savo brangų laiką, bet vėliau pakeisite savo nuomonę. Kodėl? Tuojau sužinosite. Žaidimas įvairus, tai ir svarbiausia, jame nereikia be tikslo slampinėti ir rinkti kokius nors obuoliukus, žvaigždutes. Tokių dalykų yra, bet ne tai pagrindinis tikslas, juos galite rinkti tik dėl papildomų pinigų. Sakau įvairus, nes jūs laipiosite virvėmis, šliaušite jomis, šokinėsite kaip akrobatas, žaisite mini žaidimus, karstysitės virtuvėje tarp puodų ir dar daug ką veiksite.



Žinoma, produktas skirtas mažiesiems žaidėjams,tad paruoštas „Scent vision", kurį aktyvavus viskas ekranas patamsės ir „užuosite" kelią iki tikslo. Užduotys irgi įvairios: žiurkių kolonijai reikia maisto. Jūs turguje surandate ėdalo ir originaliu būdu (nesakysiu, kaip ;)) pargabenate jį į požemius.

„Ratatouille" įvairus ir ne toks blogas, kaip įprasta žaidimams pagal filmus.

Žaidime visada reikia sėlinti: vengti žmonių ir gyvūnų, kitaip atsidursite stiklainyje: dideliame, blizgančiame ir su dangčiu :) . Verta paminėti faktą jog žaidime „mirti" negalėsite, tiesiog jei išsinaudoja gyvybės stulpelis pradedate nuo kurios nors vietos viską iš naujo, todėl nėra labai didelio savisaugos instinkto.

Kitas dalykas, mane itin sužavėjęs šiame žaidime, — mini žaidimai. Jie nėra labai originalūs, bet kai kurie priverčia susižavėti. Pavyzdžiui, reikia nuskusti bulves. Ką gi reikia daryti. Lupate sukdami pultelio analogą (žaidžiau su pulteliu) ir lupate. Kažkas panašaus į Wii pultelį :). Kitos užduotys taip pat „fainos": su tūlu pelėnu traukiame virvę, kita žiurkė–elektrikė tvarko lemputes... Kartais jūs užvaldysite žmogų ir kontroliuosite jo veiksmus. Žiurkės valdo, ar ne?

Kuo toliau, tuo gražiau: bevaikščiodami po lygį rasite kokių nors skanėstų — vaisių, dešros, daržovių... Apsiuostę jų kvapų „nulūšite" ir pradėsite sapnuoti keistus sapnus — lygiai sudaryti iš dešrelių, kepsnių, šašlykų... Po juos turite šokinėti ir rinkti žvaigždutes. Tai nebūtina, bet skirta tik papildomiems pinigėliams užsidirbti.

Atrodo žaidimas puikus ir vykęs, tačiau yra vienas „bet": vos įsižaisite ir pradėsite mąstyti kaip žiurkė, žaidimas pasibaigs. Taip, jo trukmė tragiška. Visą istorijos režimą perėjau per 4,5 valandos per daug nesileisdamas į žiurkiškus sapnus (juos vykdyti nebūtina), žinoma, galima stengtis surinkti visas žvaigždutes, indų ploviklio butelius, „batareikas"... Bet manau, kad ne kiekvienas tuo užsiims. Šiek tiek gelbsti mini žaidimai su draugu, žiurkių lenktynės ir niekučių parduotuvė. Bet vis vien tai yra vienas ir didelis žaidimo trūkumas. Vien dėl to negalima skirti aukšto balo.

Apžvelgiant žaidimo techninius aspektus galima išskirti grafiką — puikus apšvietimas, kai kuriose vietose susimąstai, ar nežaidi kokio nors „Half Life 2". Taip pat graži ir linksma pagrindinio veikėjo animacija — įvairūs svirduliavimai, šokinėjimai, prisiplojimai :). Apatinis žandikaulis atvipo dėl muzikos takelio. Dar ir dabar netikiu, kad tokiame žaidime gali skambėti klasikinė muzika, turiu pasakyti, ji puikiai dera, atitinka situaciją. Valdymas konsolinis. Su klaviatūra net nebandžiau laužytis pirštų. Iš karto griebiau pultelį ir sėkmingai su juo pabaigiau žaidimą

Dar galėčiau pasakyti, kad kaip žaidimas pagal filmą, „Ratatouille" puikus ir linksmas, tačiau viską gadina trukmė. Tikrai rekomenduoju nuotykių mėgėjams ir šiaip mėgstantiems žiurkes.



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



SHREK THE THIRD



OVER THE HEDGE



Sėlinimas už priešų nugarų. Vos ne Semas Fišeris!

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Žaidimas pagal filmą... Fe.	4,0
ĮDOMUMAS	Žiurkių gyvenimas jaudina, dėl didelės įvairovės šis žaidimas tikrai įdomus.	8,7
GRAFIKA	Pripažinsiu: nesitikėjau tokių apšvietimo efektų iš tokio žaidimo.	8,5
GARSAS	Klasikinis takelis „veža", įgarsinimas neblogas.	7,4
VALDYMAS	Kaip minėjau, konsolinis, tad reikalingas pultelis.	9,0

IŠVADA Kol kas tai geriausias mano žaistas žaidimas pagal filmą, tiesiog nesitikėjau, kad jis bus toks kokybiškas. Bandykite, jei nesibaiminate žaidimo trukmės.

GALUTINIS 7,6

„PC Klubas“ rekomenduoja

Geriausi populiariausių žanrų pastarųjų mėnesių žaidimai. Ir nedidelis perspėjimas neprasidėti su dėmesio nevertais.

Veiksmas



Puiki dviguba „Driver“ serija, taisanti praeities klaidas. **PCK įvertinimas** — 9,0



Pagaliau po ilgos pertraukos vėl galime mėgautis smagiu ir novatorišku blogio herojaus žaidimu. 9,2

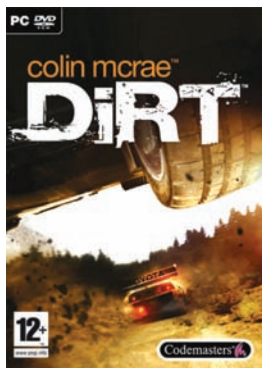


Nepaisant nelabai didelio bendro balo, šį žaidimą tikrai reikia pabandyti. Tai nauja karta. 7,7



Deja deja, trečiasis Šrekas pateisina liūdną taisyklę, kad žaidimai pagal filmus kuriami atmestinai. **PCK įvertinimas** — 3,9

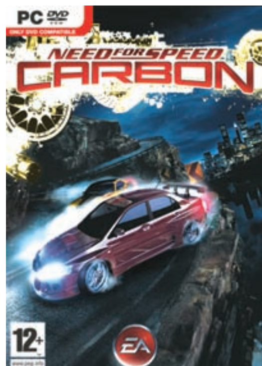
Lenktynės



Nors ir su didžiuliais reikalavimais sistemai, Dirt yra tikros naujos kartos ralio lenktynės. **PCK įvertinimas** — 8,8



Naujas atradimas lenktynių žanre ir įsiveržimas į „vieno lyderio“ teritoriją. 9,2

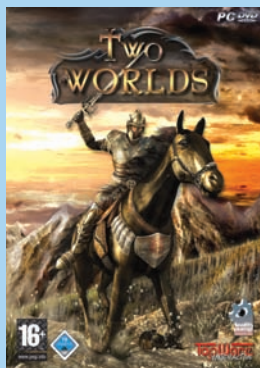


Pogrindinės lenktynės, papildytos komandos nariais, automobilių klasėmis ir naujais režimais. 9,5



Eilinis bandymas pasipelnyti iš žymaus herojaus įkišant jį į arkadines lenktynes. **„Online“ vidurkis** — 5,5

RPG



Didelis ir ambicingas žaidimas iki šiol nematytame pasaulyje. **PCK įvertinimas** — 8,2



Pirmas ir vienintelis papildymas geriausiam praėjusių metų RPG. Beprotiškai žavu. 9,1



Kitas papildymas neblogam praėjusių metų „slasheriui“. Kelionė pas mirusius. 8,9



Nežinia kodėl perleistas praėjusių metų prastokas RPG. Neprasidėkite. **„Online“ vidurkis** — 5,5

FPS



Naujas menines ir technologines erdves atveriantis žaidimas. To iki šiol dar nebuvo. **PCK įvertinimas** — 9,9



Nors ne viskas išbaigta idealiai, žaidimas atneša naujų gerų idėjų Antro pasaulinio FPS žanrui. 7,9



Galinga taktinė karinė šaudyklė, patiksianti simuliatorių mėgėjams. 8,5



Siaubo šaudyklė apie kovas su zombiais Šiaurės Korėjoje. Visiškai neverta dėmesio. **„Online“ vidurkis** — 4,4

Strategijos



Pirmasis žaidimas, kur pilnavertiškai galima žaisti už Lietuvą! **PCK įvertinimas** — 9,8



Didžiulis papildymas, vertas garsiojo „Civilizacijos“ vardo. 8,4



Populiariariausia fantastinė-karinė strategija atgimsta visu gražumu ir pajėgumu. 9,3



Po dešimties metų nuo puikaus „Theme Hospital“ naujasis žaidimas neparodo nieko įdomaus. **„Online“ vidurkis** — 5,1



Miss Management

Vadybos pagrindai

www.gamelab.com

Dideli, normalios apimties žaidimai tenkina mūsų slaptus (ar nelabai) norus. Vieni žaidžia RPG, nes ten gyvenimas dažniausiai įdomesnis, kiti bando atsikratyti mąstymo procesų naudodami FPS, o negalintieji įsigyti automobilio karą keliuose atkartoja lenktynių žaidimuose. Bet maži žaidimai, atrodo, skirti tikriems mazochistams ir darbo mylėtojams.

Nuobodus žaidimas apie dar nuobodesnį darbą.

Nesikabinsiu prie tokių žaidimų kaip „Zuma", kurie traukia tuo, kad per gana trumpą laiką atbukina žmogų taip, kad šis negali atsiplėšti. Ne, aš kalbu apie visokius darbo žaidimus: auklės, picų kepėjos... Kas nori nuobodų darbą dirbti žaidime, kai realiai už tai pinigų gautų? Šiaip ar taip, šiame žaidime teks būti biuro vadybininke. Jos darbas: pristatyti užduotis darbuotojams ir įtikti jų norams. Ir reikia būti šachmatininku–Makiaveliu: kas vienam darbuotojui mažina stresą, tas kitam kelią įniršį. Todėl reikia saugotis, kad kuris nors netaptų streso auka, neveiksnia likusią dienos dalį. Ką galiu pasakyti: smagaus darbo.







Interpol: The trail of Dr. Chaos

Nusikaltimo vietos tyrimas

www.fenomen-games.com

Taip, pavadinimas daug žadantis. Interpolas yra tarsi tarptautinė policija, o daktaras Chaosas — koks nors pasaulį užkariauti siekiantis maniakas. Galima įsivaizduoti, kaip su narsiu policininku šienaujami jo parankiniai, žlugdomi planai, griaunamos bazės ir net nugalimas pats blogasis daktaras.

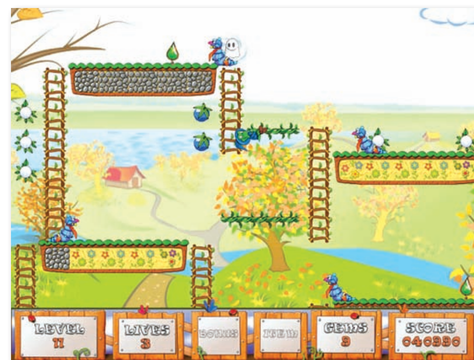
Tačiau tai tik dar viena beviltiška fantazija: čia tėra eilinis pastabumo žaidimas. Kaip pastebėjau, jų — pilnas internetas. Tikriausiai yra paklausa, nes niekas dėl savo malonumo jų šiaip nekurtų. Neplėtodamas temos apie tokių programų mėgėjus pereisiu prie paties žaidimo. Reikia surasti daktarą Chaosą,



Po įdomia idėja paslėptas eilinis pastabumo žaidimas.



kurį vaikosi nuo Šaltojo karo laikų. Kur bus pirma stotelė? Rusijoje, kur daugiau. Kiekvienoje naujoje šalyje duodamas vietovių sąrašas, kuriose apsistojęs daktaras. Jose priversta visokiausio šlamšto, kurį teks iškuisti. Visam miestui apžiūrėti duodamas vienas laiko limitas, todėl ilgiau užtrukus Eifelio bokšte teks skubėti Luvre. Kuo tyrimui padės obuolys, kurį teks išlupti iš paveikslo, man paslaptis.



Magus: In Search of Adventure

Žalias burtininkas

www.alawar.com



Seniai seniai velniai žino kur gyveno Magus, burtininkas–svirplys (ar driežas, ar šiaip kažkoks žalias humanoidas). Ir įkrito į portalą, kuris jį išmetė ant žolės nežinomoje vietoje. Jis, būdamas kietas ar nelabai intelektualus (vienas kitam nemaišo) vyrukas, nesijaudino dėl to, kur esąs, nes ant žolės, priešais jį,

Klasikinis šonu slenkantis žaidimukas, kur tenka viską rankioti ir kautis su priešais.

gulėjo žemėlapis. O žemėlapis nebūtų žemėlapis, jei nevestų prie lobio. Capt tą popiergalį ir — į kelionę.

Kiekviename lygyje tikslas yra tas pats: karstytis kopėčiomis, vijokliais ir surinkti visus lygio brangakmenius. Tada atsivers portalai, kurių energija nuo plyšio erdvėje aplink pabirs auksiniai doleriais. Aišku, būtų gerai, jei Magus „neprigautų" koks niekšiškas priešas: pikta vaikščiojanti musmirė, žioplas kirminas ar besispjaudantis musgaudis. Laimei, Magus moka vieną (tik vieną) burtą, leidžiantį laikinai padaryti skylę žemėje, kuri gali būti galvosūkio sprendimu ar laikina kardomąja priemone musmirei. Smurto čia nėra, todėl gali žaisti jūsų mažasis broliukas ar sesutė, užteks jam tą „Postal" minkyti.





Lottso Deluxe

Viltis – kvailių motina, o tėvas – „Lottso“

www.logler.com



Kvaištelėjęs „Bingo“ tipo žaidimas.

Mažas žaidimas, prie kurio rankas prikišo ir „Electronic Arts“. Apie tai nieko negaliu pasakyti, nes nuomonę, jog „EA“ sugadina žaidimus man įpiršo internetas. Tad čia yra kaip „Bingo“, tik išprotėjęs. O džiaugsme, „Bingo“ man ir normalus nepatinka.

„Lottso“ žaidžiamas taip: viduryje yra trikampis su 6 skylėmis, kur raundo pradžioje pasirodo kamuoliukai. Šalia jo yra konvejeriai, rodantys po 3 žaidimo bilietus. Kai atsiranda kamuoliukai, juos reikia nutempti iki tinkamų skaičių bilietukuose. Surinkus visą bilietuką jis apsiverčia, o tada reikia nutrinti langelius. Tada vietoje senojo atsiranda naujas bilietėlis. Aišku, yra ir visokių sustiprinimų, ir varžovų, laiko limitas. Tikslas —surinkti kuo daugiau taškų, kad būtų galima pereiti (ne pabėgti!) į kitus lošimo namus. Džiaugsmas begalinis, galima bandyti pripratint žaisti bobutę, kuri nuolat pralošia pinigų „Bingo“, „Teleloto“ ar kitame velnio prasimanyme.





Arcadrome

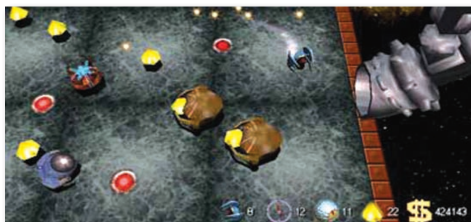
Kas vagia dyzelį, kas – energijos kristalus

www.nevosoft.com

Kosminis žaidimas su lėktuvu, kuris ne skrenda, o šliaužioja...

Ateiviai atskrido į Žemę ir ruošiasi ją užkariauti. Moteris jie suvalgys (visai be fantazijos), protingiems vyrams išims smegenis ir perdirbs jas į valymo skystį, vaikus panaudos eksperimentams (štai kam jie reikalingi), o likusius tik sutrins į miltus. Žemiečiai greitai susigriebia ir pastato vieną koviní kosminį laivą. Jame telpa vienas žmogus, primena TIE naikintuvą iš „Žvaigždžių Karų“ ir priešų laive kažkodėl šliaužioja grindimis. Jo tikslas — išvogti ateivių energijos kristalus, tada jie negalės tęsti karo, jų motininis 100 lygių laivas „Arcadrome“ nukris Žemėn ir sunaikins žmones kaip asteroidas dinozaurus, o išgyvenusius pribaigs likę gyvi ufonautai.

Na, pilotus informavo tik apie išvogimo dalį, likusioji — mano spėjimo vaisius. Tad iš vieno lietuvio suformuojama įgula (nes mums kažkaip natūralu vogti, o jei dar užsienyje...) ir siunčiama vogti. Visi laivo lygiai yra kvadratiniai, su priešų portalais šonuose, be to, primėtyta minų. Surinkus visus lygyje esančius kristalus reikia „pagauti“ teleportą, kuris nukels į aukščiau esantį. Pastiprinimų yra, bet jie laikini. Be to, vienas prisilietimas prie priešo ar minos atima vieną gyvybę, o likusieji Žemėje gali pradėti atsisveikinimo su žmona ir smegenimis ceremoniją.







Pantheon

Švietimas rama rama ding ding

www.nevosoft.com



Žaidžiant galima šiek tiek pažinti Indijos kraštovaizdį ir kultūrą, kur upių deivė ir viena iš vyriausio dievo sugulovių yra kartu ir viena svarbiausių panteone (o dar čia stebimasi, kai koks valdininkas žmoną įdarbina). Žaidimo tikslas — susprogdinti kartu stovinčius deimantus taip, kad susprogtų visa aikštelė ir (tikriausiai) niekas netrukdytų žiūrėti į gražius Indijos vaizdus.

Dar vienas nesuskaičiuojamų „suderink tris“ žaidimukų.

Tai padaryti reikia, kol išsilydo žvakė. Jei brangakmeniai atsiranda šalia vienas kito, juos galima ir reikia paspausti, kad susprogtų. Kuo daugiau vienu metu sunaikinama brangakmenių, tuo daugiau duodama taškų. Kartais kokiame nors deimantėlyje gali atsirasti dievo galia, kas dažniausiai reiškia didesnį „BUM“. Taip įveikus kelias arenas baigiamas vienas lygis ir judama prie kito. Lygio pabaigimo proga atidengiamas koks vienas smulkus Indijos kultūros aspektas. Jei tikrai nėra ką veikti ir negyvai pjauna nuobodulys, žaidimas gali padėti.



10 AMD ir NVIDIA vaizdo plokščių sintetiniai Direct3D 10 testai naujajame RightMark3D 2.0

PRAĖJO JAU PAKANKAMAI DAUG LAIKO NUO OPERACINĖS SISTEMOS „WINDOWS VISTA“ IR ATNAUJINTO „DIRECTX 10 API“ JOS SUDĖTYJE PASIRODYMO. ATSIRANDA NAUJŲ ŽAIDIMŲ SU „DIRECT3D 10“ PALAIKYMU, TIESA, IŠ TIKRŲJŲ TAI TIK ŠIEK TIEK PERKURTI „DIRECT3D 9“ PROJEKTAI, AKTYVAUS NAUJŲ D3D 10 GALIMYBIŲ PANAUDOJIMO JUOSE KOL KAS NĖRA.

SINTETINIŲ IR ŽAIDYBINIŲ TESTAVIMO PROGRAMŲ SU „DIRECT3D 10“ PALAIKYMU KOL KAS TRŪKSTA, PAVYZDŽIUI, „FUTUREMARK“ IKI ŠIOL TAIP IR NEIŠLEIDO NAUJO „3DMARK“. O ŠTAI FINALINĖ „RIGHTMARK3D 2.0“ VERSIJA, SKIRTA „DIRECT3D 10“ SUDERINAMŲ VAIZDO PLOKŠČIŲ TESTAVIMUI „VISTA“ APLINKOJE, ATSIRADO VISAI NESENIAI, IR MES IŠ KARTO PRADEDAME JA NAUDOTIS. ŠIANDIEN MES ĮVERTINSIME MAKSIMALŲ PAŽANGIAUSIŲ D3D10 PLOKŠČIŲ NAŠUMĄ SU SKIRTINGAIS UŽDAVINIAIS.

REIKIA PAMINĖTI, KAD VISI ŠIO STRAIPSNIO TESTAI — GRYNAI SINTETINIAI, PAPRASTAI JIE NAUDOJA TIK KONKREČIUS GRAFINIO LUSTO BLOKUS, KITŲ NAŠUMO ĮTAKA SĄMONINGAI SUMAŽINTA IKI MINIMUMO. VISAIS ATVEJAIS CENTRINIS PC PROCESORIUS NENAUDOJAMAS, VISKAS APSKAIČIUOJAMA TIK GRAFINIU LUSTU. TAD PRADEDAME ILGAI LAUKTUS „DIRECTX 10“ TESTUS!

TESTAVIMO SĄLYGOS

Korektiškam „RightMark3D 2.0“ veikimui reikia įdiegto „MS Visual Studio 2005 runtime“ paketo, naujausio „DirectX runtime“ atnaujinimo.

Testinio stendo konfigūracija

- PC „Intel Core 2 Duo“ („Socket 775“) pagrindu:
- procesorius „Intel Core 2 Duo Extreme X6800“ (2930 MHz) (L2=4096K);
- motininė plokštė „EVGA nForce 680i SLI“ su lustu „NVIDIA nForce 680i“;
- operatyvioji atmintis 2 GB „DDR2 SDRAM Corsair“ 1142MHz;
- kietasis diskas „WD Caviar SE WD1600JD“ 160GB „SATA“;
- maitinimo blokas „Tagan 1100–U95“ (1100W).
- operacinė sistema „Windows Vista Ultimate“ 32–bit; „DirectX 10“;
- monitorius „Dell 3007WFP“ (30“). tvarkyklės „ATI CATALYST“ (versija 8.3891); „NVIDIA ForceWare“ (versija 158.45).

TESTAVIMO DALYVIAI

„RADEON HD 2900 XT“
„RADEON HD 2600 XT“
„RADEON HD 2600 PRO“ (versija su GDDR3 vaizdo atmintimi)
„RADEON HD 2400 XT“
„GeForce 8800 Ultra“
„GeForce 8800 GTX“
„GeForce 8800 GTS“
„GeForce 8600 GTS“
„GeForce 8600 GT“
„GeForce 8500 GT“

Vaizdo plokščių palyginimui naudojamos AMD ir NVIDIA modelių poros, sutampančios pagal pozicionavimą rinkoje: HD2900XT — GF8800GTS, HD2600XT — GF8600GT, HD2600PRO — GF8500GT.

TESTŲ APRAŠYMAI IR REZULTATAI

PIKSELINIŲ ŠEIDERIŲ PS 4.0 TESTAI (TEKSTŪRŲ UŽDĖJIMAS, CIKLAI)

Mes pasinaudosime šiais „RightMark3D 2.0“ testais pikselinių šeiderių atkūrimo našumui įvertinti:

▶ „Fur“ — procedūrinis šeideris, vizualizuojantis kailį;

▶ „Steep Parallax Mapping“ — „parallax mapping“ technologijos modifikacija, žaidimuose kol kas nenaudojama.

Šie du testai išmatuoja pikselinių šeiderių atlikimo greitį su ciklais, santykinai mažai apkraudami ALU („arithmetic and logic unit“). Pradėsime nuo „Fur“. Esant mažiausiems nustatymams, naudojama nuo 15 iki 30 tekstūrinių imčių. Režimas „Effect detail — High” padidina imčių skaičių iki 40–80, šeiderinio „supersamplingo“ įjungimas — iki 60–120, o režimas „High“ kartu su SSAA pasižymi maksimaliu našumu — nuo 160 iki 320 tekstūrinių imčių. Atrodo visa tai štai kaip:

Labai sudėtingas testas, ne vien tik iš aprašymo. Pasižiūrėkime, kaip su juo tvarkosi mūsų testavimo dalyviai. Iš pradžių patikrinsime režimus be įjungto „supersamplingo“, jie paprastesni, rezultatų „Low“ ir „High“ režimais santykis turėtų būti maždaug vienodas.

Pixel Shader 4.0 - Fur
Effect detail Low, SSAA off

	FPS
GeForce 8800 Ultra	379,6
GeForce 8800 GTX	334,3
RADEON HD 2900 XT	75,6
GeForce 8800 GTS	255,8
GeForce 8600 GTS	96,0
RADEON HD 2600 XT	33,6
GeForce 8600 GT	77,3
RADEON HD 2600 PRO	21,9
GeForce 8500 GT	35,5
RADEON HD 2400 XT	16,2

Pixel Shader 4.0 - Fur
Effect detail High, SSAA off

	FPS
GeForce 8800 Ultra	254,9
GeForce 8800 GTX	224,4
RADEON HD 2900 XT	51,1
GeForce 8800 GTS	165,4
GeForce 8600 GTS	64,5
RADEON HD 2600 XT	21,4
GeForce 8600 GT	51,6
RADEON HD 2600 PRO	14,7
GeForce 8500 GT	22,6
RADEON HD 2400 XT	10,7

Pirmieji procedūrinės kailio vizualizacijos testai su daugeliu tekstūrinių imčių iš sudėtingų šeiderių su ciklais pademonstruoja milžinišką NVIDIA vaizdo plokščių pranašumą prieš AMD sprendimus. Net vidutinio lygio NVIDIA lustai parodo rezultatus, analogiškus topiniam AMD sprendimui, nekalbant jau apie pažangiausias NVIDIA plokštes, kurios apskritai neturi konkurentų. Pagal šį testą, visi NVIDIA sprendimai yra greitesni, nei jiems atitinkančios AMD vaizdo plokštės. Įvertinant tai, kad tokio atsilikimo teoriškai būti neturėtų, galima spėti, kad dėl prastų AMD rezultatų kaltos neišbaigtos tvarkyklės.

Įvairiais režimais gauti skaičiai neblogai atitinka vieni kitus — „High“ rezultatai maždaug pusantro karto prastesni už „Low“. Dėl našumo tarp aukščiausio ir vidutinio lygio plokščių santykio galima konstatuoti, kad skaičiavimo blokų sumažinimas labai neigiamai atsiliepia abiejų gamintojų vidutinio ir žemo lygių lustams, ypač NVIDIA sprendimai — G84 atsilieka nuo G80 beveik trigubai, o G86 parodo dar dvigubai prastesnį rezultatą. Sprendžiant iš gautų skaičių, šio testo našumas priklauso ne tik nuo TMU („Texture Mapping Unit“) blokų kiekio ir greičio, kitaip skirtumas būtų mažesnis.

Susipažinkime su to paties testo rezultatu, tačiau su įjungtu šeideriniu „supersamplingu“, kuris padidina grafinio lusto darbo apimtį dar 4 kartus:

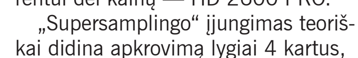
Pixel Shader 4.0 - Fur
Effect detail Low, SSAA on

	FPS
GeForce 8800 Ultra	74,6
GeForce 8800 GTX	65,2
RADEON HD 2900 XT	22,6
GeForce 8800 GTS	46,9
GeForce 8600 GTS	19,8
RADEON HD 2600 XT	10,1
GeForce 8600 GT	15,8
RADEON HD 2600 PRO	7,3
GeForce 8500 GT	6,4
RADEON HD 2400 XT	5,0

Pixel Shader 4.0 - Fur
Effect detail High, SSAA on

	FPS
GeForce 8800 Ultra	47,2
GeForce 8800 GTX	41,6
RADEON HD 2900 XT	14,9
GeForce 8800 GTS	29,5
GeForce 8600 GTS	12,6
RADEON HD 2600 XT	6,4
GeForce 8600 GT	10,1
RADEON HD 2600 PRO	4,7
GeForce 8500 GT	4,2
RADEON HD 2400 XT	3,4

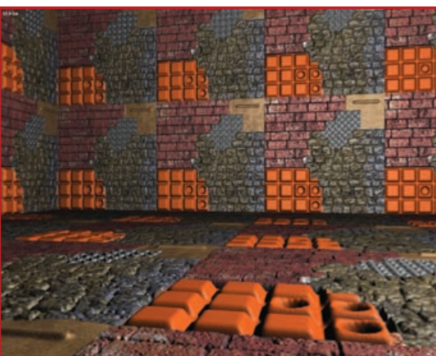
Su tokiu sudėtingu testu pajėgia susitvarkyti tik aukščiausios klasės lustai, gauti kadrų per sekundę rezultatai akivaizdžiai tai liudija. Gavome analogišką ankstesniam atvejui vaizdą, nors aiškiai matosi, kad didėjant grafinio lusto apkrovimui ir šeiderio sudėtingumui, AMD sprendimai pradeda vytis NVIDIA plokštes. „GeForce 8600“ jau nelaimi prieš HD 2900 XT, nors ir artima jam, o „GeForce 8500 GT“ net šiek tiek pralaimi savo konkurentui dėl kainų — HD 2600 PRO.



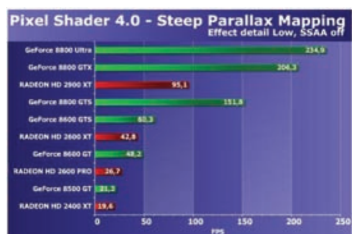
„Supersamplingo“ įjungimas teoriškai didina apkrovimą lygiai 4 kartus,

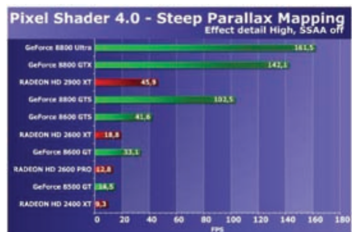
tačiau G8x šeimos (NVIDIA) vaizdo plokščių atveju jis sumažina greitį daugiau kaip 5 kartus, o R6xx — tik trigubai, dėl to pastarieji ir parodo geresnius rezultatus. Greičiausiai atitinkamai patobulinus NVIDIA tvarkykles galima bus sumažinti našumo kritimą įjungus SSAA, tačiau ir AMD turi lygiai tokias pačias tobulinimo galimybes...

Antrasis testas, apskaičiuojantis sudėtingų pikselinių šeiderių atlikimo našumą su ciklais esant dideliam tekstūrinių imčių kiekiui — „Steep Parallax Mapping“. Su žemais nustatymais jis naudoja nuo 10 iki 50 tekstūrinių imčių. Įjungiant sudėtingą režimą su savaiminiu tamsinimu imčių skaičius padidėja dvigubai (nuo 20 iki 100), „supersamplingas“ padidina pradinę reikšmę 4 kartus (nuo 40 iki 200 imčių). Sudėtingiausias testinis režimas su „supersamplingu“ ir tamsinimu naudoja nuo 80 iki 400 tekstūrinių imčių, tai yra, 8 kartus daugiau nei paprastame režime.



Viskas tas pats — iš pradžių tikriname paprastus variantus be „supersamplingo“:

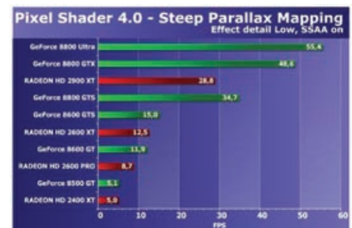


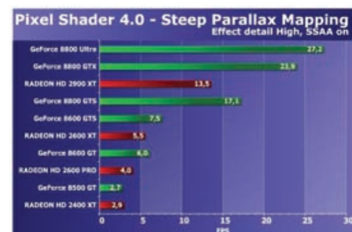


Šis testas yra įdomesnis praktiniu požiūriu, kadangi „parallax mapping“ modifikacijos jau naudojamos žaidimuose, o sudėtingesni variantai kaip mūsų „steep parallax mapping“ greitai bus naudojami. Ir šiame teste galima įjungti tamsinimą, padidinantį grafinio lusto apkrovą maždaug dvigubai. Toks režimas vadinasi „High“, o įprastinis — „Low“.

Paprastai „Direct3D 9“ „parallax mapping“ testuose ATI sprendimai (o paskui ir AMD) tradiciškai buvo pranašesni, šį kartą nelaimėjo, atvirkščiai, be „supersamplingo“ NVIDIA lustai su užduotimi susitvarko greičiau. Iš karto paminėsime ir kiek didesnį našumo kritimą AMD plokščių atveju, pereinant nuo „Low“ režimo prie „High“. Įjungus tamsinimą, NVIDIA rezultatai keičiasi apie 1,5 karto, AMD — daugiau kaip 2 kartus. Dėl to „High“ režime pastarųjų rezultatai yra santykinai prasti. Tad pagal atlikto testo rezultatus galima dar kartą pabrėžti NVIDIA sprendimų pergalę visuose kainų diapazonuose, ypač pastebimas pranašumas viršutiniame segmente.

Vidutinio ir žemo kainų diapazono lustai šiame teste pasirodo beveik taip pat: vidutiniokai atsilieka nuo „high–end“ klasės plokščių daugiau kaip dvigubai, tiek pat atsilieka nuo vidutinių silpniausi. Pasižiūrėkime, ką pakeis „supersamplingo“ įjungimas, praeitame teste jis padėjo AMD plokštėms pagerinti savo rezultatus.





Pagal FPS skaičius ir vėl galima įvertinti užduočių sudėtingumą net „high–end“ sprendimams. Tik pažvelkite į „Steep Paralax Mapping (Effects High, SSAA On)“ grafiką, bendras „supersamplingo“ ir tamsinimo panaudojimas didina apkrovą beveik 8 kartus, nulemia katastrofišką našumo kritimą. Skirtumas tarp skirtingų vaizdo plokščių kainų išlieka tas pats.

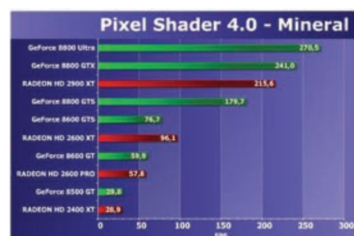
„Supersamplingo“ įjungimas atsiliepia lygiai taip pat kaip ir anuo atveju: plokštės su AMD R6xx lustu pagerina savo rodiklius. Keista, kad NVIDIA rezultatai pablogėjo 4 kartus, o AMD tik 3 kartus. Bendros pergalės AMD pasiekti nepavyksta, nebent žemutiniame kainų ruože „GeForce 8500 GT“ (G86) pralaimi HD 2600 PRO (RV630). Kitose porose konstatuojame dar vieną NVIDIA pergalę.

PIKSELINIŲ ŠEIDERIŲ PS 4.0 TESTAI (SKAIČIAVIMAI)

Kita pikselinių šeiderių testų pora naudoja tekstūrinių imčių minimumą, tai padaryta siekiant sumažinti TMU blokų greičio įtaką bendram našumui. Naudojamas labai didelis aritmetinių operacijų kiekis (sin, cos, kėlimas laipsniu...). Šie testai matuoja matematinį grafinių lustų našumą, aritmetinių instrukcijų atlikimo greitį pikseliniame šeideryje. Visų kitų blokų įtaka minimali.

Pirmasis matematinis testas — „Mineral“. Jį galima pavadinti sudėtingu procedūriniu tekstūriniu testu, nes jame naudojamos tik 2 imtys iš tekstūrinių duomenų ir 65 sin ir cos tipo instrukcijos, iš viso daugiau kaip tūkstantis instrukcijų vienam pikseliui.

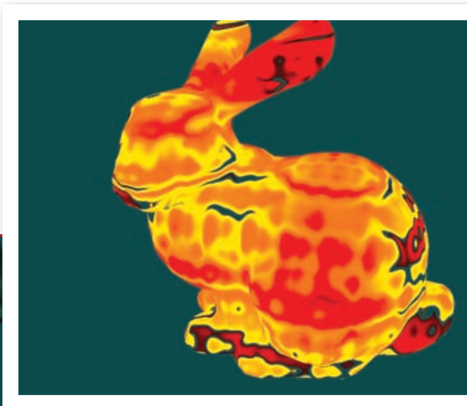




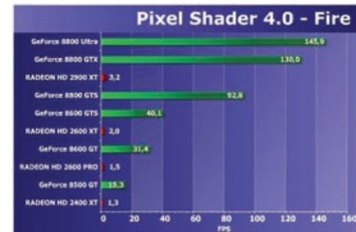
Kaip matome, skaičiavimo uždaviniuose AMD architektūros labai geri rezultatai. AMD sprendimai greitesni visur, bet štai „high–end“ klasėje, strategiškai svarbiausioje, pranašumas nedidelis, ypač įvertinant, kad NVIDIA turi ir brangesnių sprendimų. Žemutiniame ir vidutiniame kainų ruožuose G86 negali pasipriešinti paprasčiausiam RV630 ir maždaug atitinka sprendimui RV610 pagrindu, o greitas G84 variantas atsilieka nuo RV630. Įvertinus realias ir spėjamas visų sprendimų kainas, šį kartą pergalė atitenka AMD.

Abiejų gamintojų vidutinės klasės sprendimų našumas šiame teste apie 2 kartus prastesnis nei geriausių, „low–end“ lustai pasirodė dar dvigubai blogiau. Stebimas tradicinis santykis, galime konstatuoti, kad viskas nėra taip blogai vidutinio ir žemo lygių „DirectX 10“ lustuose. Nors bet kuriuo atveju kalbama ne apie maksimalius būsimų D3D 10 žaidimų nustatymus: su jais ir „high–end“ plokštėms teks paprakaituoti...

Antrasis šio bloko testas yra „Fire“, jis dar labiau apkrauna ALU. Jame naudojama vos viena tekstūrinė imtis, tačiau sin ir cos tipo instrukcijų kiekis padidintas iki 130, iš viso daugiau kaip 1000 instrukcijų.



Pasižiūrėkime, kas pasikeitė padidinus apkrovimą:



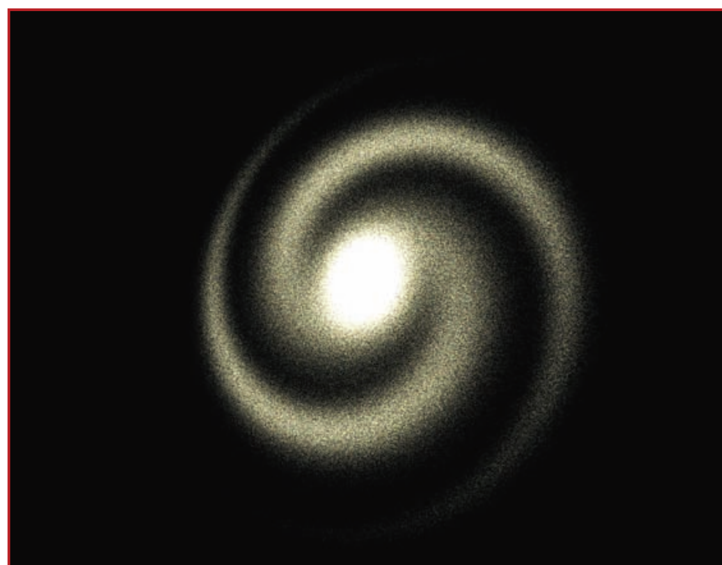
Iš karto pastebime, kad pilnaverčio palyginimo „Fire“ teste atlikti nepavyksta — akivaizdi klaida AMD tvarkyklėse neleidžia šios kompanijos produkcijai parodyti realų našumą atitinkančius rezultatus. Tad prieš darydami išvadas palaukime tvarkyklių atnaujinimo.

Skiriasi jaunesnis variantas G80 ir vyresnis G84 ir vėl kiek daugiau nei 2 kartus, tai maždaug atitinka dažnių ir skaičiavimo blokų kiekio skirtumą. Tas pats ir dėl „low–end“ lustų.

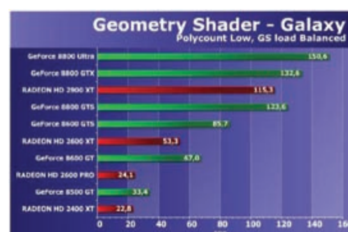
GEOMETRINIŲ ŠEIDERIŲ TESTAI

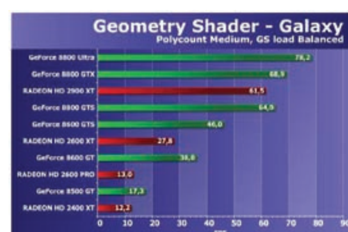
„RightMark3D 2.0“ pakete yra 2 geometrinių šeiderių greičio skirtingomis sąlygomis matavimo testai. Pirmasis variantas vadinasi „Galaxy“, jo technologija analogiška „point sprites“ iš ankstesnių „Direct3D“ versijų. Jame GPU animuoja dalelių sistemą, geometrinis šeideris iš kiekvieno taško (kurių gali būti nuo 0,5 iki 2 milijonų) ➔

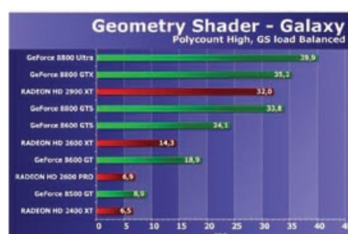
sukuria 4 viršūnes, sudarančias dalelę („quad expansion“). Šie algoritmai bus naudojami būsimuose „DirectX 10“ žaidimuose, todėl rezultatai bus ypač įdomus.



Parametras „GS load“ nusako, kuriame iš šeiderių yra atliekami skaičiavimai — viršūniniame arba geometriniame, tačiau skaičiavimų apimtis abiem atvejais yra vienoda. Susipažinkime su pirmuoju „Galaxy“ testo variantu, su skaičiavimais viršūniniame šeideryje („Balanced“) trim sudėtingumo lygiams:

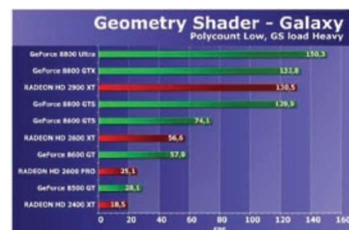


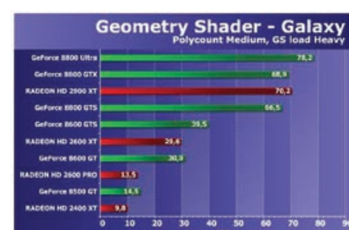


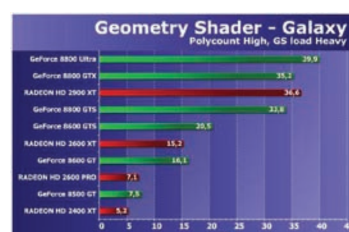


Akivaizdu, kad greičių santykis esant skirtingam scenų geometriniam sudėtingumui yra panašus visomis sąlygomis, skiriasi tik absoliutinės reikšmės. Visų plokščių demonstruojamas našumas atitinka taškų kiekį, kiekvieną kartą FPS krenta apie 2 kartus. NVIDIA vaizdo plokštės tokiose sąlygose veikia kiek geriau, parodo geresnius rezultatus visose lyginamose porose: „GeForce 8800 GTS“ greitesnė už „HD 2900 XT“, „GeForce 8600 GT“ greitesnė už „HD 2600 XT“, „GeForce 8500 GT“ greitesnė už „HD 2600 PRO“. Skirtumas nors ir nedidelis, tačiau yra.

Užduotis nebuvo labai sudėtinga šiuolaikinėms vaizdo plokštėms, brangiausi modeliai nedaug aplenkė vidutinės klasės plokštes, skirtumas nesiekia ir dviejų kartų. Nors „low–end“ atsilieka nuo „mid–end“ taip pat 2 kartus. Galbūt perkėlus skaičiavimų dalį į geometrinį šeiderį situacija pasikeis lyginant skirtingų gamintojų ir skirtingų kainų sprendimus. Tuoj patikrinsim.

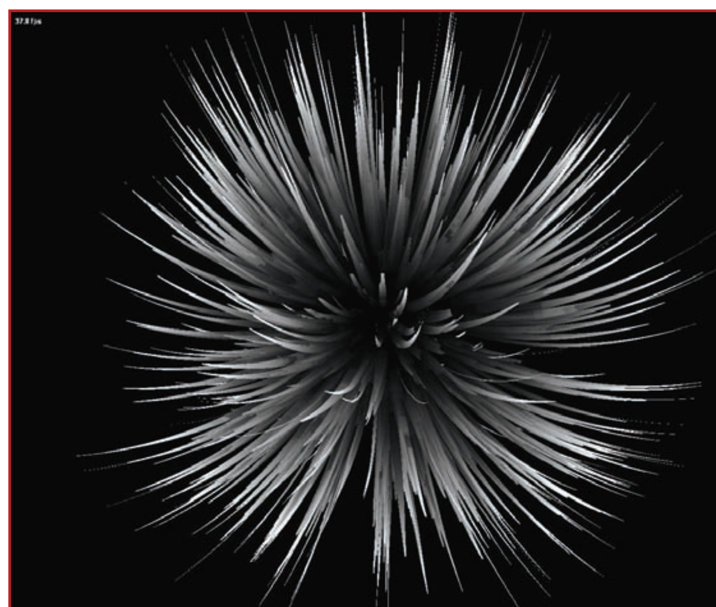




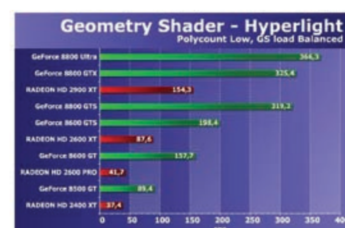


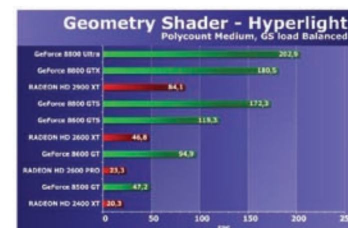
Iš tikrųjų įvyko pasikeitimų. Dabar NVIDIA sprendimai ne visada laimi prieš AMD. Nors „GeForce 8600 GT“ vis vien lenkia „RADEON HD 2600 XT“, o „GeForce 8500 GT“ šiek tiek lenkia „HD 2600 PRO“, pažangiausia AMD vaizdo plokštė išsiveržia į priekį. Įdomu tai, kad tarp „GeForce 8800“ GTX ir GTS skaičių beveik nėra skirtumo, nors aktyvių vykdomųjų blokų skaičius šiuose lustuose skiriasi. AMD ir toliau pralaimi, tai šiek tiek keista įvertinus jų lustų paprastai aukštą viršūninių šeiderių apdorojimo efektyvumą. Pažiūrėkime, gal antrojo testo rezultatai pasikeis...

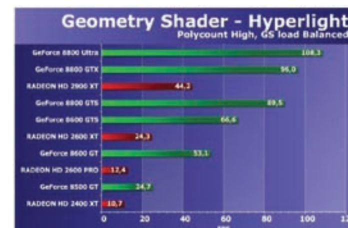
„Hyperlight“ yra kitas geometrinių šeiderių testas naujoje „RightMark3D“ versijoje, kuris demonstruoja iš karto kelias įdomias technologijas: „instancing“, „stream output“, „buffer load“. Jame naudojamas dinaminis geometrijos kūrimas per du buferius, taip pat šis testas naudoja naują DX10 galimybę — „stream output“. Pirmas šeideris generuoja spindulių kryptį, jų augimo greitį ir kryptį, paskui šie duomenys talpinami į buferį, kuris naudojamas vaizdo kūrimui antruoju šeideriu. Pagal kiekvieną spindulio tašką kuriamos 14 viršūnių apskritimu, iš viso iki milijono išvesties taškų.



Tad „Balanced“ režime geometriniai šeideriai naudojami tik spindulių kūrimui ir „augimui“, o „išveda“ „instancing“; tuo tarpu „Heavy“ režime išvestimi užsiima taip pat geometrinis šeideris. Iš pradžių apžvelgsime lengvą režimą:



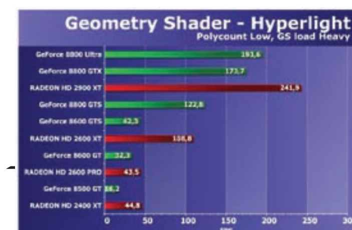


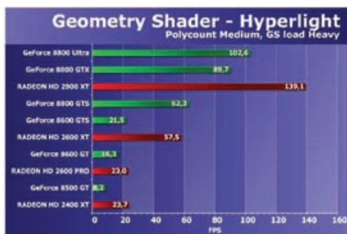


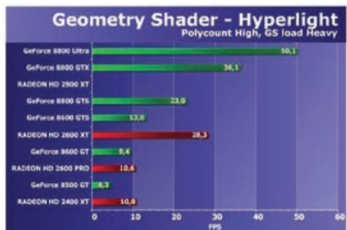
Skirtingų vaizdo plokščių rezultatai, priklausomai nuo geometrinio scenos sudėtingumo, vieni kitų atžvilgiu beveik nesiskiria. Našumas beveik atitinka teorinius parametrus, pagal kuriuos kiekvienas kitas „Polygon count“ lygis turi būti dvigubai lėtesnis.

Aukštas NVIDIA plokščių pranašumas matosi ir šį kartą, kai geometrinių šeiderių apkrovimas nėra labai didelis. „RADEON HD 2900 XT“ nusileidžia net „GeForce 8600 GT“, o pigiausias NVIDIA produktas nežymiai lenkia „HD 2600 XT“. Apie G80 ir kalbėti neverta — jie išsiveržė toli į priekį.

Įdomu, kad „HD 2400 XT“ našumas beveik prilygsta „HD 2600 PRO“ greičiui, abiejų skaičiai smarkiai atsilieka nuo „HD 2600 XT“. Visi šie rezultatai gali pasikeisti kitame mūsų teste, kur geometriniai šeideriai yra naudojami dar aktyviau. Ypač įdomu bus palyginti skaičius, gautus „Balanced“ ir „Heavy“ režimuose.







Sutikite, šį kartą turime visiškai kitą vaizdą! Galima drąsiai teigti, kad AMD R6xx serijos lustai tokį darbą atlieka žymiai greičiau už NVIDIA G8x lustus turėdami 2x ir net didesnį pranašumą. Šių testų našumas labai priklauso nuo geometrinių šeiderių apkrovimo. AMD lustai savo darbą atlieka ne tik greičiau už NVIDIA sprendimus, kai sudėtingesnė geometrija, skirtumas auga. Tad kuo sudėtingesnis yra geometrinio šeiderio apkrovimas, tuo greitesni bus R6xx lustai palyginus su G8x.

Tačiau lyginant rezultatus skirtingais režimais, kuomet išvestį atlieka skirtingos šeiderių rūšys, reikia pažymėti, kad NVIDIA rezultatai „Balanced" režime yra geresni nei AMD „Heavy" režime. Tai vėl verčia susimąstyti apie programavimo sudėtingumą tokioms skirtingoms architektūroms siekiant maksimalaus našumo.

Pereinant nuo „instancing" panaudojimo išvedimui prie geometrinio šeiderio, NVIDIA vaizdo plokštės labai smarkiai praranda našumą, nuo 2 iki 6 kartų. Ir kuo pigesnis lustas, tuo didesnis greičio skirtumas. AMD atveju viskas atvirkščiai, geometrinio šeiderio panaudojimo režime rezultatai geresni už „instancing". Geometriniai šeideriai didėjant apkrovimui (generuojamų viršūnių skaičiui) geriau veikia AMD lustuose, tačiau realybė tuo ir skiriasi nuo testų, kad kūrėjai gali rinktis, kokiu keliu jiems žengti, laisvai gali nuspręsti naudotis viršūniniais šeideriais savo uždavinių sprendimui.

Labai įdomu palyginti greitį „Balanced" ir „Heavy" režimuose vieno gamintojo skirtingoms plokštėms. AMD atveju turime komišką situaciją — pigesnis lustas laimi prieš brangesnį. Ir tuo „kaltas" greičiausiai didesnis pigesnio sprendimo dažnis ir „triangle setup" greičio apribojimas. NVIDIA atveju viskas griežtai pagal eilės tvarką: G84 yra lėtesni už G80 2–3 kartus, o G86 — 4–6 kartus. „HD 2600 PRO" davė mums dar vieną mįslę, kurios atspėti negalime — pereinant nuo „Balanced" režimo prie „Heavy", ši AMD gamybos vaizdo plokštė rodo mažesnį našumą.

Reikia paminėti ir klaidą AMD tvarkyklėse, kuri pasirodo tik „HD 2900 XT" atveju, kai pačiame sudėtingiausiame „Hyperlight" testo režime vaizdas nerodomas ir turime netikroviškai aukštą rezultatą, kurį negalima priimti kaip korektišką. Todėl paskutiniame grafike šios vaizdo plokštės rezultato nėra.

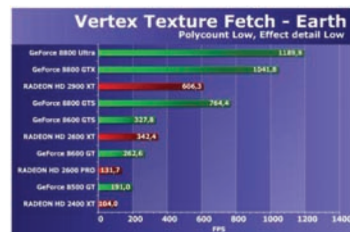
Svarbiausia šios dalies išvada — skirtingi geometrinių šeiderių testai gali pateikti skirtingus rezultatus, vienuose pirmaus NVIDIA sprendimai, kituose — AMD. Didėjant geometrinio šeiderio darbo sudėtingumui, į priekį išsiveržia AMD, tačiau reikia atsiminti, kad visa tai tik sintetiniai testai, apie realų našumą galima bus spręsti tik pagal žaidybinius testus, kurių kol kas, deja, labai mažai.

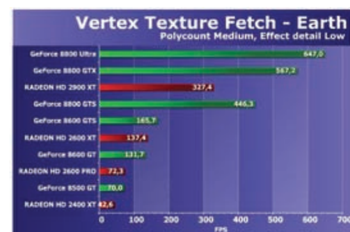
VIRŠŪNINIŲ ŠEIDERIŲ TESTAI

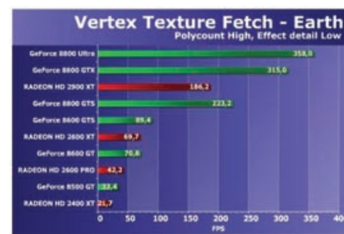
„Vertex Texture Fetch" teste matuojamas didelio tekstūrinių imčių kiekio iš viršūninio šeiderio išrinkimo greitis. Kiekvienai viršūnei atliekamos 32 dvilinijinės tekstūrinės imtys („Effect detail Low" režime) arba 48 („Effect detail High"). Viršūnių skaičius taip pat yra keičiamas, trims pateiktiems „polycount" režimams jis lygus: 30 000, 124 000 ir 280 000.



Iš pradžių — „Effect detail Low" režimas:



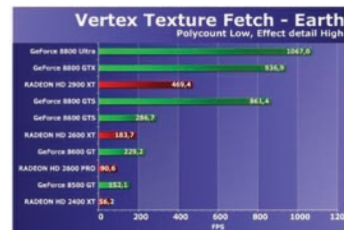


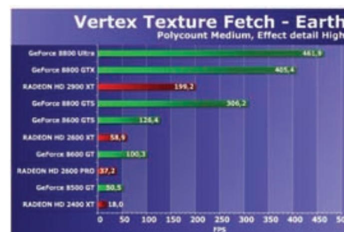


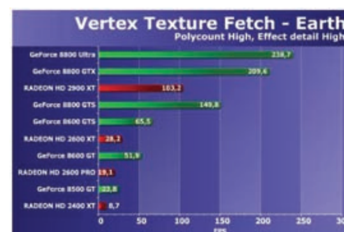
Visi trys grafikai rodo apytiksliai panašius vaizdo plokščių viena kitos atžvilgiu našumo rezultatus, nebent „GeForce 8500 GT" našumas didėjant apkrovimui pralaimi konkuruojančiam „HD 2600 PRO". „HD 2600 XT" ir „GeForce 8600 GT" poros atveju viskas atvirkščiai, esant nedideliam apkrovimui priekyje AMD sprendimas, o štai „High" atveju jis jau šiek tiek atsilieka. Tarp brangiausių lustų kovos nesimato, visi G80 variantai yra greitesni už R600.

Aukščiausios klasės ir vidutinio bei žemo lygio lustų našumo skirtumas išlieka tas pats, iki 2–3 kartų tarp pirmųjų ir tiek pat tarp antrųjų. Įdomus tik pernelyg didelis skirtumas tarp „HD 2600 PRO" ir „HD 2600 XT", jo nepaaiškinsi skirtingu tekstūrinių modulių (TMU) kiekiu, kadangi naudojami vienodi lustai. Tačiau testo rezultatams gali turėti įtakos ir atminties pralaidumo geba, kuri PRO ir XT variantų labai skiriasi.

O dabar tas pats testas su padidintu tekstūrinių imčių kiekiu:







Šiame variante AMD vaizdo plokštės šie tiek atsilieka nuo savo varžovų, visose konkuruojančiose porose nugalėtojo NVIDIA sprendimai, jie turi didesnį efektyviai veikiančių tekstūrinių modulių skaičių. Skirtumas tarp AMD ir NVIDIA sudaro 1,5–2 kartus. Tad NVIDIA lustai akivaizdžiai efektyviau apdoroja tekstūrinius duomenis.

IŠVADOS

„RightMark3D 2.0" debiutas mūsų žurnale įvyko. Šio paketo testai apima beveik visas „Direct3D 10" naujoves, jie lanksčiai derinami ir leidžia įvertinti visų testuojamų AMD ir NVIDIA lustų našumą. Šių kompanijų produktai pasirodė visai neblogai, ypatingų našumo kritimų nepastebėta, išskyrus porą atvejų su akivaizdžiomis klaidomis ATi tvarkyklėse. R6xx ir G8x šeimos pasižymi aukštu skaičiavimo ir tekstūriniu našumu, puikiai tvarkosi su visų rūšių sudėtingais šeideriais.

Bendri rezultatai išryškina šiokį tokį NVIDIA sprendimų pranašumą. Tačiau kai kurių testų AMD lustai parodo geriau, pavyzdžiui, sudėtingose geometrinių ir pikselinių šeiderių testuose. O didėjant apkrovimui AMD lustų pranašumas net auga. Tad kovų „DirectX 10" žaidimuose baigtis kol kas neaiški, negalima vienareikšmiškai teigti, kuris varžovas laimės. Žinoma, daug priklausys nuo pačių kūrėjų ir jų naudojamų metodų ir algoritmų.

Pikselinių 4.0 versijos šeiderių testai parodė, kad su dideliu tekstūrinių imčių kiekiu esant santykinai nedideliam ALU apkrovimui geriau tvarkosi NVIDIA grafiniai lustai. AMD sprendimai lenkia konkurentus pikselinių šeiderių skaičiavimo testuose.

Kaip jau minėjome, geometrinių ir viršūninių šeiderių testų rezultatai skiriasi, vienur pirmauja NVIDIA sprendimai, kitur — AMD. Kadangi didėjant geometrinio šeiderio darbo sudėtingumui pirmauja AMD vaizdo plokštės, galima daryti prielaidą, kad žaidimams su aktyviu šių šeiderių naudojimu geriau tiks šios kompanijos lustai.

Ir paskutiniuose „RightMark3D 2.0" testuose, kur buvo matuojamas didelio tekstūrinių imčių kiekio iš viršūninio šeiderio išrinkimo greitis, turime akivaizdų NVIDIA sprendimų pranašumą, kurie savo darbą atlieka greičiau už AMD. Tai susieta su tradiciškai skirtingu balansu tarp konkuruojančių kompanijų produktų tekstūrinių ir skaičiavimo galimybių.

Šeiderinių, TMU ir RPO blokų kiekio apribojimai labai skaudžiai atsiliepia vidutinio ir žemo lygio vaizdo plokštėms, nes jų našumas žymiai sumažėjo. „Mid–end" plokštės atsilieka nuo „HD 2900 XT" ir „GeForce 8800 GTS" dvigubai arba trigubai, o „low–end" dar daugiau — iki 4–8 kartų.

Rezultatai liudija, kad AMD tvarkyklės „Vista" operacinei sistemai dar yra nepabaigtos, pasirodo akivaizdžių problemų (pikselių šeiderių testas „Fire" ir viršūninių „Earth"). Labai norisi tikėti, kad artimiausios versijos šių trūkumų neturės.

3 dalis

Nemokamos failų tvarkyklės

PRAEJUSIAME NUMERYJE PRADEJOME PASAKOJIMĄ APIE VIENĄ DAUGIAUSIAI NAUDOJAMŲ PROGRAMŲ KOMPIUTERYJE — FAILŲ TVARKYKLĘ. APTAREME TRIS NEMOKAMAS ALTERNATYVAS POPULIARIAUSIOMS SIO TIPO PROGRAMOMS „EXPLORER“, „TOTAL COMMANDER“ IR „FAR MANAGER“. JĮ PABAIGSIME PRISTATYDAMI DAR TRIS.

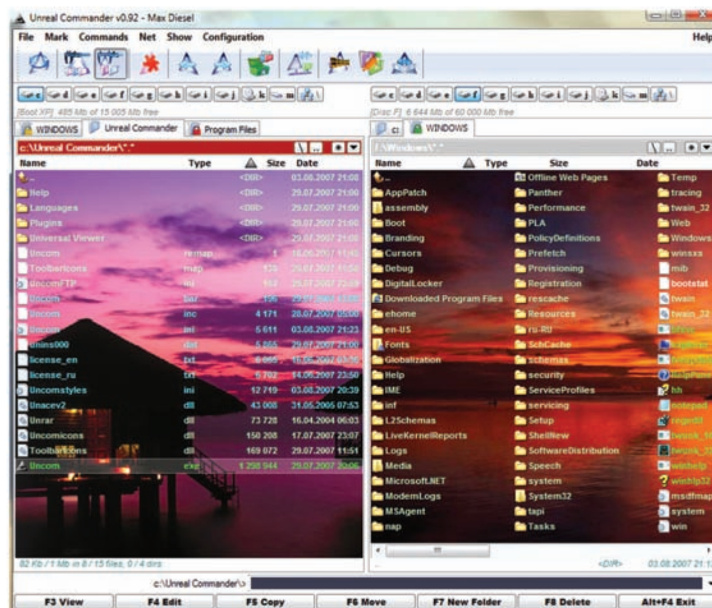
UNREAL COMMANDER 0.91

„Unreal Commander“ — dar vienas bandymas sukurti nemokamą „Total Commander“ alternatyvą. Programa yra pakankamai nauja (kūrimas prasidėjo 2006–aisiais metais) ir dar nepasiekė pirmosios versijos, tačiau visai gali pretenduoti į pagrindinės failų tvarkyklės vietą.

Dirbti su „Unreal Commander“ pakankamai patogu: diskų navigaciniai mygtukai lengviau prieinami, dažnai naudojamų ir neseniai aplankytų bylų mygtukai tokie patys kaip ir „Total Commander“. „Karštų“ mygtukų patikra įvyko sėkmingai, užfiksuotas atitikimas „Total Commander“ deriniams — įprastasis CTRL+M iškviečia failų paketinio vardo pakeitimo langą, ALT+F7 rodo failų paieškos langą, o Alt+Shift+Enter parodo bylų aktyviajame lange dydžius.

Tiesa, šiek tiek neįprasta vartotojo sąsaja (naudojama programoje pagal nutylėjimą) kai kuriems gali nepatikti — labai keistai atrodo kursyvu rinkti elementai.

Tačiau tai lengvai pataisoma: programoje numatyta pakankamai daug priemonių vartotojo sąsajos pakeitimui. Viena patogiausių yra, be abejo, apiforminimo stilių panaudojimas. Tvarkyklė komplektuojama su keliais stiliais, kitus galima parsisiųsti iš kūrėjo svetainės nepalikus „Unreal Commander“ lango. Įdiegus temą pavadinimu „Total Commander“, programa išoriškai praktiškai niekuo nesiskiria nuo „vyresniojo brolio“.



Dar viena įdomi galimybė dėl išorės derinimo — savo foninio paveikslėlio panaudojimas kiekvienam įrankių skydeliui. Vaizdo dydžio galima neparinkinėti, „Unreal Commander“ sugeba ištempti jį taip, kad atitiktų lango dydį.

Kaip ir „Total Commander“ atveju, tarp pagrindinio meniu ir diskų navigacinių mygtukų numatytas įrankių skydelis, į kurį galima sudėti dažniau naudojamas darbo su failais komandas, taikomųjų programų ir bet kokių kitų failų paleidimo skirtukus. Tiesa, dėl to, kad iš karto po „Unreal Commander“ įdiegimo šiame skydelyje nieko nėra, programos langas atrodo kažkaip tuščiai — derėtų patalpinti čia populiariausių veiksmų mygtukus, pagražintus simpatiškomis piktogramomis. Dar vienas trūkumas: nurodant įrankių skydelyje taikomųjų programų skirtukus, „Unreal Commander“ „nepagauna“ jų piktogramų, todėl kiekvieną kartą tenka pačiam įrašyti nuorodą į ženkliuką.

Neabejotinas programos pranašumas — failų peržiūros (WLX) ir darbo su archyvatoriais (WCX) papildymų palaikymas, kurie buvo sukurti „Total Commander“ programai. Tiesa, su papildymų įdiegimo programomis autoriams dar derėtų padirbėti. Jeigu „Total Commander“ papildymams įdiegti užtenka užeiti į jo bylą, o paskui teigiamai atsakyti į klausimą apie instaliacijos pradžią, tai „Unreal Commander“ papildymus reikia savarankiškai išpakuoti, o paskui programos nustatymuose nurodyti kelią iki jo. Tai, žinoma, patogiau nei papildymų „File Navigator“ pajungimas, bet vis dėlto sudėtingiau nei „Total Commander“.

Programa platinama nemokamai, parsisiųsti galima iš http://x-diesel.com. Šią ir kitas minimas programas taip pat rasite DVD diske.

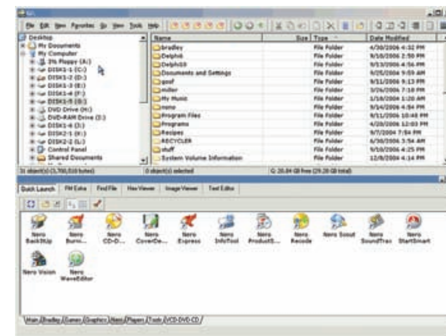
A43 2.52

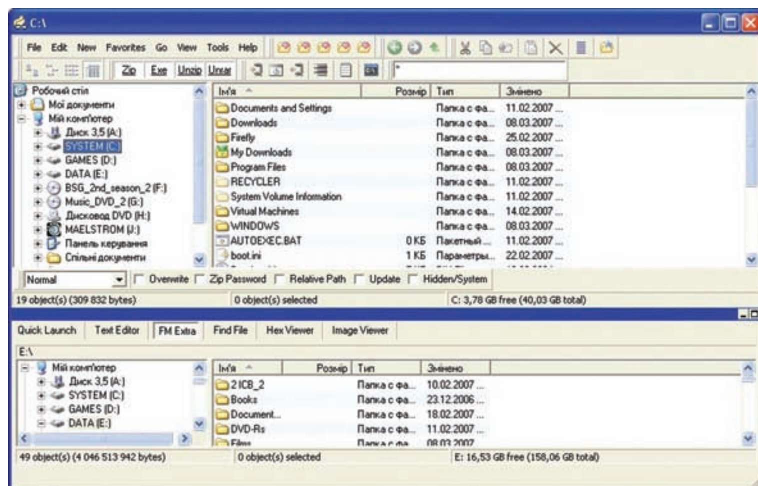
Šią failų tvarkyklę galima laikyti patobulinta „Explorer“ versija. Pagrindiniai pagerinimai — darbas su archyvais, specialus skydelis perėjimui prie dažnai naudojamų bylų ir papildoma sritis su įdėjimais, kuri gali būti naudojama kaip papildomas langas ir darbui su failais, ir grafinių failų peržiūrai, ir tekstų redagavimui.

Nors A43, be abejo, yra geresnė už standartinę „Windows“ failų tvarkyklę, labai daug funkcijų čia realizuota kažkaip keistai. Štai, pavyzdžiui, įrankių skydelyje yra mygtukai su užrašais „Pack“, „Unzip“, „EXE“, „Unrar“. Bet jie tik atrodo kaip mygtukai. Iš tikrųjų spausti gali kiek nori, tačiau nieko nebus. Pasirodo, failų supakavimui ir išpakavimui reikia pasirinkti juos tvarkyklės lange ir perkelti į reikiamą sritį.

Taip pat nepabaigtas atrodo dažnai naudojamų bylų skydelis — visų pirma, bylų gali būti ne daugiau kaip 5, antra, pakeisti piktogramos negalima: pridėjus bylas reikia atsiminti, kuri iš jų yra pirmoji, kuri antroji, kadangi išore jos visiškai nesiskiria.

Sritis su įdėjimais, kurioje yra papildomi tvarkyklės elementai, taip pat galėjo būti geresnė. Programos kūrėjai numatė galimybę pakeisti jos dydį, tačiau jos išdėstymo pakeisti negalima. Ši sritis nuolat yra apatinėje ekrano dalyje, pastumti ją, sakykim, į dešinę, kad skydelių išdėstymas taptų vertikalus, o ne horizontalus, neįmanoma. Vaizdų peržiūra — funkcija gera, tačiau ir vėl nelabai patogi: paveiksliukus tenka perkelti į peržiūros sritį pelyte, nors logiškiau atrodo automatinis vaizdavimas pažymėjus byloje. Tas pats ir dėl tekstinio redaktoriaus: failo peržiūrai reikia pertempti jį pelyte į atitinkamą sritį.





Ko gero, ši programa galėtų patikti tik tiems, kurie įprato dirbti su „Explorer“ ir dirbdami su bylomis labiau mėgsta naudotis pelyte, o ne klaviatūra.

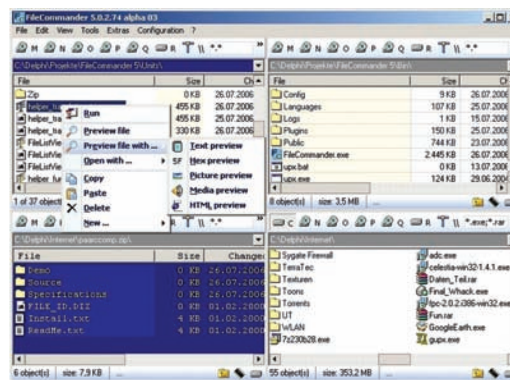
A43 platinama nemokamai ir nereikalauja įdiegimo. Parsisiųsti galima iš http://www.primitus.us/a43. Įdomu tai, kad numatytas latvių, lenkų ir rusų kalbų palaikymas, tačiau lietuvių kalbos oficialioje kūrėjų svetainėje nėra.

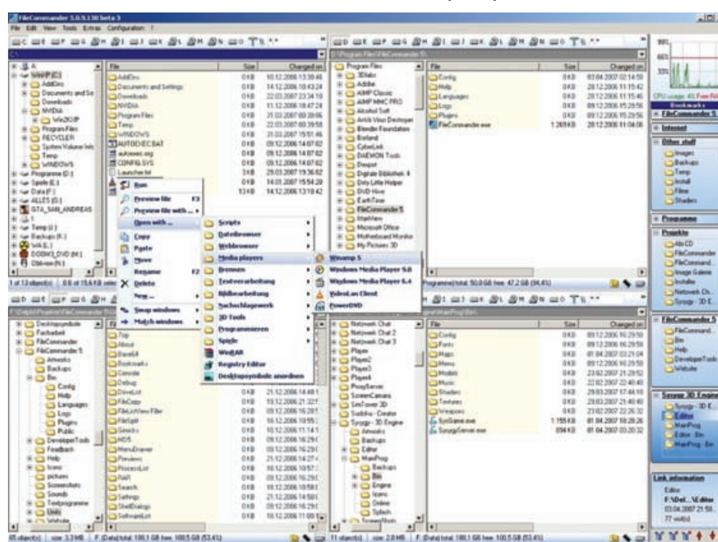
FILECOMMANDER 5

„FileCommander“ — programa, skirta tiems, kurie dirba su failais daug ir nuolat. Vartotojo paslaugoms net keturi nepriklausomi langai, kurių kiekviename vaizduojamas katalogų medis ir esamos bylos turinys.

Žinoma, 1024x768 rezoliucija su tokia programa ypatingai nepadirbėsi, tačiau dideliame monitoriuje 4 langų pranašumas akivaizdus. Įdomiausia, kad nepaisant tokio didelio duomenų kiekio „FileCommander“ kūrėjai sugebėjo rasti vietos vertikaliam skydeliui, kuriame rodomi atminties ir procesoriaus užimtumo grafikas realiu laiku, nuorodos į sistemines ir dažnai naudojamas bylas. Abu nuorodų sąrašus galima redaguoti, patogumui sujungiant bylas į grupes.

Tiesa, jeigu 4 langų su disko turiniu jums nereikia, galima lengvai pakeisti programos vartotojo sąsają, palikus 3, 2 arba vieną langą. Be to, kūrėjai numatė daugybę galimybių langus valdyti: juos galima keisti vietomis, sinchronizuoti turinį, didinti arba mažinti kiekvienam langui skirtą sritį.





Meniu „Extras“ leidžia aptikti kai kurias papildomas priemones, praverčiančias kasdieniame darbe — paleistų procesų sąrašą, įdiegtų programų sąrašą su išinstaliavimo galimybe, informaciją apie diskų užimtumą ir failų sistemą, virtualaus disko iš bylos kūrimo įrankį.

Kaip papildomą programos galimybę galima paminėti nedidelį skydelį apatinėje lango dalyje, kuriame gali būti rodomas oras jūsų pasirinktame mieste arba esamas laikas skirtinguose pasaulio miestuose. Funkcija labai patogi, deja, eilutė nuolat „bėga“, taip nukreipia dėmesį nuo pagrindinio darbo. Būtų geriau, jeigu kūrėjai leistų mums patiems suderinti šios funkcijos vaizdavimą, pavyzdžiui, kad informacija apie orus nuolat būtų ekrane.

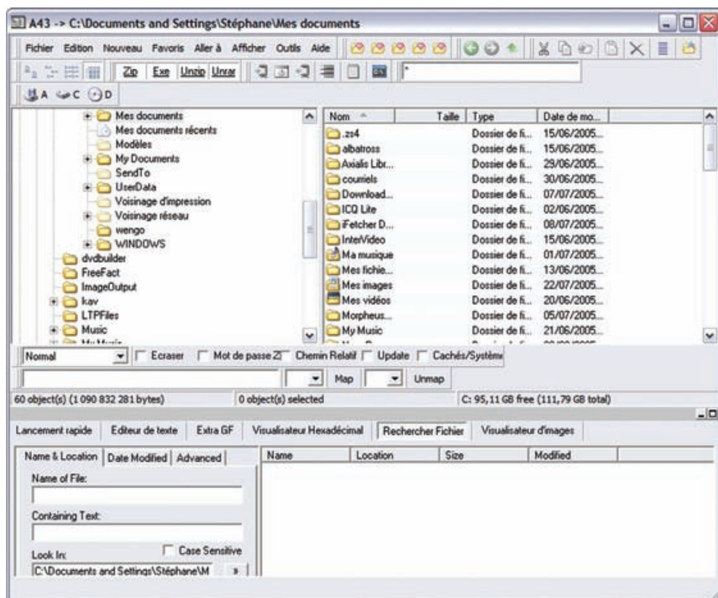
Jeigu aplankysime meniu „Tools“, išvysime kompiuteryje įdiegtų programų sąrašą, kurios rūpestingai išrūšiuotos pagal kategorijas: daugialypės terpės grotuvai, tekstų redaktoriai, grafinės programos. Šį sąrašą galima redaguoti pridėjus į jį nuorodas į reikalingas programas.

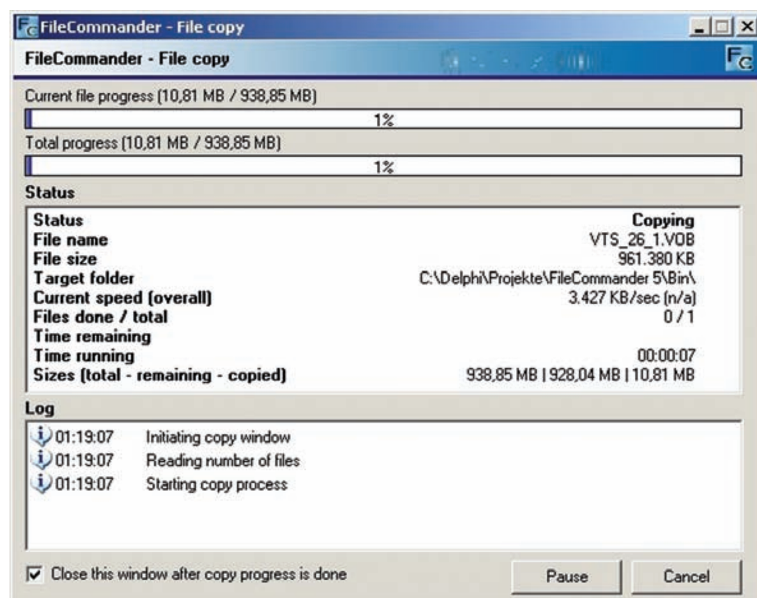
„FileCommander“ platinamas nemokamai. Parsiųsti galima iš http://www.godlikesoft.de/html/products_FileCommander5_download.html.

IŠVADOS

Iš visų šioje dviejų dalių apžvalgoje pristatytų programų maloniausią įspūdį paliko „FreeCommander“. Šioje tvarkyklėje labai daug apgalvotų smulkmenų, palengvinančių darbą nuo pat pirmųjų sekundžių. Vienintelis žymesnis programos trūkumas — FTP kliento stoka, todėl jeigu jis jums reikalingas, derėtų pasidairyti kitos programos arba panaudoti atskirą priedą darbui su FTP.

Be jokios abejonės, dėmesio vertos ir kitos apžvelgtos programos (ypač „Jexplorer“), kadangi kiekviena turi savo privalumų ir būtinai atras savo vartotoją. ☒





Playstation 3 potencialui atskleisti reikės kelių metų



Kūrėjai darbuojasi iš visų jėgų stengdamiesi išgauti maksimumą iš pačios galingiausios konsolės pasaulyje. Neseniai „Sony Computer Entertainment“ prezidentas Kaz Hirai duodamas interviu „Official PlayStation Magazine“ pareiškė, kad PS3 potencialui atskleisti reikės kelių metų: „Galingumas, kurį įdėjome į PS3, pasireikš žaidimuose, kurie pasirodys po 4, 5, o gal ir 6 metų“.

Daugelis specialistų skundžiasi, kad programuoti šiai konsolei yra labai sudėtinga, todėl Hirai pasiūlė mintimis sugrįžti keletą metų atgal ir prisiminti pokalbius apie „PlayStation 2“ žaidimų kūrimo sudėtingumą. SCEI prezidento manymu, taip ir turi buti: „Štai, jeigu pas mane ateis ir pasakys: PS3? Ten nėra ką veikti, viskas paprasta!“ — štai tuomet aš pradėsiu nerimauti. Vadinasi, mes visai netoli nužengėme su savo technologijomis“.

„Playstation 3“ konsolės potencialas yra iš tikrųjų milžiniškas. Vargu ar bet kuri kita sistema, net ir PC, galės varžytis su ja per artimiausius 2–3 metus. Ken Kutaragi, „Playstation“ tėvas, ne veltui sakė, kad PS3 gyvavimo laikotarpis — 10 metų. Sprendžiant iš kūrėjų atsiliepimų ir „PSOne“, PS2 gyvavimo trukmės, tai tikra tiesa.

Time Crisis 4



„Namco“ tik PS3 konsolei rengia ketvirtą garsios šaudyklės „Time Crisis“ dalį. Frančizė pagaliau gaus įprastinį pirmojo asmens režimą, kuriame žaidėjas galės savarankiškai judėti bet kuria kryptimi. Mūsų laukia 15 etapų, kiekvieną reikės įveikti per ribotą laiką — nuo 30 iki 45 minučių.

Ieškoti PS3 skirto šviesos pistoleto norint pasimėgauti „Time Crisis 4“ nereikės — žaidimas bus parduodamas tik kartu su „GunCon 3“. Pastarasis be gaiduko turės dar 7 mygtukus ir dvi analogines svirteles.

Ginklų pasirinkimas (kaip įprasta šioms šaudyklėms) nėra didelis: peilis, pistoletas, automatas, šautuvas ir granatos. Tačiau šioje frančizėje svarbu ne ginklai, o pats šaudymo procesas, todėl fanai greičiausiai bus patenkinti nauju „Namco“ kūriniu.

„Time Crisis 4“ pasirodymo data Europoje kol kas nežinoma, o JAV parduotuvėse projektas atsiras jau lapkričio 20 dieną.



Microsoft nemalonumai



Pastaruoju metu korporaciją „Microsoft“ persekioja nesėkmės: iš pradžių teko paskelbti apie „Xbox 360“ garantijos pratęsimą iki 3 metų, paskui firmą paliko Piteris Muras, o štai atėjo metas paskelbti 2006–ųjų finansinių metų rezultatus. Tokių smulkmenų kaip keli teisminiai ieškiniai dėl subraižytų diskų jau kažkaip nesinori minėti.

Taigi. Finansinių metų, pasibaigusių korporacijai liepos 30 dieną, rezultatai apgailėtini. Padalinys, atsakingas už interaktyvias pramogas (žaidimus ir, žinoma, „Xbox“ projektą) paskelbė apie 1,9 milijardų dolerių nuostolius. Smulkesnė įmonė seniai bankrutuotų, tačiau Bilo Geitso „vaikas“ tik skėsčioja rankomis: „Visko pasitaiko“. Beje, daugiau kaip pusė šios sumos, 1,2 milijardai tenka ketvirtajam ketvirčiui — drauge pasakykim „ačiū“ jau minėtam garantijos pratęsimui.

Miela smulkmena: Robis Baksas, pramogų padalinio prezidentas, pardavė kelis milijonus jam priklausančių kompanijos akcijų vos prieš kelias dienas iki garantijos pratęsimo paskelbimo. Įvykis vadinamas „paprastu sutapimu“.



Vienas lauke — ne karys

„Sega“ anonsavo anglų studijos „Creative Assembly“ projektą „Viking: Battle for Asgard“, kuriame bus akcentuojama Šiaurės šalių mitologiją. Anksčiau „Creative Assembly“ jau palietė šią temą papildyme „Medieval: Total War“ žaidimui, kuris vadinosi „Viking Invasion“. Dabar „Sega“ žada, kad žaidėjai galės įvertinti „žiaurų, tačiau nuostabų“ vikingų pasaulį.

Kaip ir „Spartan: Total Warrior“, pirmasis konsolinis britų veiksmo žaidimas, išleistas „Xbox“, „Gamecube“ ir „PlayStation 2“ konsolėms 2005–aisiais metais, projektas nepretenduoja į istorinį tikroviškumą: veikėjo Skerin misijos tikslas — neleisti užgrobti Žemės demono pasaulio valdovės Helė armijoms ir taip sustabdyti apokaliptinį mūšį tarp dievų ir pabaisų. Naujas taktinis elementas leis žaidėjams valdyti mūšyje savo sąjungininkus, tačiau apie valdymo dydžius galima tik spėlioti. „Viking: Battle for Asgard“ „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ versijomis pasirodys kitų metų pavasarį.



Ninja Gaiden Sigma

Xbox deimantas PS3 karūnoje

www.ninjagaidengame.com
- PLAFTORMA
- PEGI REITINGAI 18
- ŽANRAS veiksmo
- KŪRĖJAS Team Ninja
- LEIDĖJAS Eidos Interactive
- DATA 2007–07–06

- „Online" reitingas: 87%, 2-a vieta

ALEX

2004–ais metais pirmajai „Xbox" konsolei pasirodęs „Ninja Gaiden" — tikra šiuolaikinė klasika, vienas tų žaidimų, dėl kurio savo laiku buvo verta rimtai susimąstyti apie šios konsolės pirkimą. Įdomus, beveik nepriekaištingos kokybės ir kartu neįtikėtinai sudėtingas, jis teisėtai laikomas vienu geriausių veiksmo žanro atstovų ne tik „Microsoft" konsolėje. 2005–ais metais žaidimo „geimplėjus" buvo perkurtas ir praplėstas antrajai serijai — „Ninja Gaiden Black". Šiandien mes susipažinsime su jau trečiąja to paties žaidimo versija, išleista tik PS3 konsolei.

Ne, „Ninja Gaiden Sigma" tikrai nėra pilnavertis tęsinys, tačiau pavadinti jį paprastu perkėlimu iš „Xbox" taip pat negalima. Išsaugojęs esminius dalykus, jis pagerėjo visais kitais subtilesniais atžvilgiais, todėl jeigu jums jau teko susipažinti su „Ninja Gaiden", ko gero, nenorėsite praleisti naujų siužeto peripetijų, perkurtų lygių, daug patrauklesnės grafikos ir net naujo veikėjo! O jeigu dėl kažkokios priežasties dar nepatyrėte žaisdami šį projektą džiaugsmo, tiesiog privalote jį sužaisti.

Moteris laive

Pagrindinis žaidimo privalumas — antrojo žaidžiamo veikėjo atsiradimas. Kompanija „Team Ninja" nutarė prailginti „Ninja Gaiden" trukmę trijų papildomų skyrių sąskaita, kur žaidėjai vadovauja merginai Reičel. Ji atrodo šiek tiek... hm, sunkoka viršutinėje kūno dalyje, tačiau tai visai netrukdo jai atlikti nemažai bauginančių judesių. Ji suvaidino visai ne paskutinį vaidmenį originaliame siužete, tačiau sužaisti už ją mums yra leista tik PS3. Jos atsiradimą sąlygoja ne tiek būtinybė šiek tiek patikslinti pasakojimą, kiek kūrėjų noras atgaivinti „geimplėjų". „Team Ninja" atstovai teigia, kad norėjo sukurti veikėją, kuris idealiai tiktų jau įprastam žaidimo procesui, tačiau skirtųsi nuo pagrindinio veikėjo valdymo principų judesių bei atakų rinkiniu. Ir sprendžiant pagal tai, kaip lengvai piktųjų dvasių medžiotoja tvarkosi su savo svariu kirviu naikindama priešus ne ką blogiau už nindzę Ryu, jiems tai pavyko.

Beje, pastarojo skyriai taip pat yra šiek tiek pakeisti, atsižvelgiant į Reičel istorijos peripetijas. Pagrindinis veikėjas taip pat neliko be naujovių savo arsenale: dabar vikrus ir galingas nindzė išmoko naudotis iš karto dviem kardais, dėl to jis dar pavojingesnis priešas. Tiesa, pastarąjį teiginį bando paneigti nauji monstrai bei bosai: kūrėjai pasistengė, kad pažintis su jais nebūtų tokia maloni, kaip mums norėtųsi. Beje, kariauti Ryu teks ne tik sausumoje, bet vandenyje — šis „geimplėjaus" elementas jau buvo naudojamas „Xbox" žaidimo versijose, tačiau, kūrėjų nuomone, ten jų sumanymas buvo įgyvendintas ne iki galo. Taigi „Ninja Gaiden Sigma" mūšiams vandens paviršiuje skirta kur kas daugiau dėmesio, dėl to „geimplėjus" dar įvairesnis.

Galima sužaisti už naują heroję merginą.

Tiesa, jums nereikia ankstesnių frančizės žaidimų patirties, kad suprastumėte įvykius. Ryu Hayabusa pradeda savo žygį ieškodamas legendinio Juodojo Drakono Kardo ir siekdamas keršto už savo taikaus kaimo sunaikinimą. Jis pasitinka Reičel, kuri atlieka savo likimo lemtą kvestą.

liau jų istorijos, žinoma, stebuklingai susipainioja, visa tai trunka 25 ir net daugiau žaidybinio laiko valandų — priklauso nuo jūsų gabumų.

Atlikti neįmanomą

Kad ir kokio, jūsų manymu, veiksmo negalėtų atlikti nindzė, galite būti tikri: „Ninja Gaiden Sigma“ galėsite jį atlikti. Valdymas suprantamas ir stilingas, o rezultatas —stulbinančios kūlversčių ore, fechtavimo, atakuojančios magijos ir gynybinių judesių sekos. Žaidime galėsite tobulinti savo ginklus, išmokti naujų judesių ir kitaip pagerinti savo veikėjo gabumus.



Didesnis dėmesys skirtas kovoms vandens paviršiuje.

Reikia pripažinti, kad „Ninja Gaiden“ „Xbox“ konsolėje buvo sudėtingas žaidimas, ir pasirodžius šiai PS3 versijai niekas iš esmės nepasikeitė. Tai nereiškia, kad žaidimas savo sudėtingumu prilygsta „Black“ versijai; ne, jis niekada nepasiekia jos sudėtingumo lygio, kuris savo laiku buvo suvokiamas kaip bausmė. Tačiau ir pasivaikščiojimu parke „Sigma“ versijos nepavadinsi: naujokams gali būti sunku. Nors pirmasis Reičel skyrius stulbina savo lengvumu, dosnios kūrėjų rankos išmėtytų gyvybės gėrimų dėka šis įspūdis lieka labai neilgai. Kitose dviejuose Reičel skyriuose susidursite su galingų ir vikrių visų rūšių oponentų armijomis.



Nemažai jėgų kūrėjai įdėjo ir į grafinę projekto sudedamąją, tai suprantama, nes PS3 konsolei skirtas projektas privalo atitikti visus „next gen“ reikalavimus. Jiems neblogai sekėsi: žaidime turime visiškai perpaišytas tekstūras, atnaujintus herojų ir priešų modelius (apaugusius papildomais poligonais) bei pagerintus šviesos efektus (atsirado objektų užsitamsinimas). Bendrą teigiamą įspūdį papildo iki blizgesio nupoliruota veikėjų animacija, dabar dar sklandesnė. Geros naujienos prabangių „FullHD“ televizorių savininkams — žaidimas kaip iš pypkės „varo“ 1080p rezoliucijoje, 60 kadrų per sekundę dažniu. Smagumėlis!

Sveikintina, kad pagaliau garsioji „Microsoft“ konsolės frančizė persikėlė į „Sony“ kompanijos naujausią kūrinį. Žinoma, aršiems vienos ar kitos platformos fanams apmaudu prarasti ekskliuzyvus, tačiau šis žingsnis visai logiškas įvertinus bendrą situaciją rinkoje. Tai, kad puikaus žaidimo gerbėjų armiją papildys nauji žaidėjai, naudinga ir visuomenei, ir patiems kūrėjams. Jeigu dar nespėjote išbandyti „Ninja Gaiden Sigma“ savo naujoje PS3 konsolėje, dabar pats tinkamiausias metas sužaisti šį vieną geriausių veiksmo žaidimų.



PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS „Ninja Gaiden“ sugrįžo — pačia geriausia savo serija! **9,4**

SIUŽETAS Deramai paaiškina visus tuos nemalonumus, kurie laukia mūsų. **9,0**

GRAFIKA Pritrenkiančio grožio vaizdai nusipelno pagarbos ir gero vertinimo. **9,3**

GARSAS Neįtikėtinai tikroviški garsai ir kokybiškas įgarsinimas. **8,9**

VALDYMAS „Sixaxis“ savybių panaudojimas magijai atlikti kiek ginčytinas, tačiau visa kita puiku. **8,6**

IŠVADA Sužaidę žaidimą pirmą kartą gausite naujų sudėtingumo lygių, specialų misijų režimą ir rekordų lentas. Daugybė bonusų, puiki grafika, „non stop“ veiksmas — ko dar reikia geram žaidimui?

GALUTINIS 9,0

Tenchu Z

Menas žudyti


Žudyti ir dar kartą žudyti.

www.microsoft.com/xbox/tenchuz
- PLAFTORMA
- PEGI REITINGAI 16+
- ŽANRAS veiksmo
- KŪRĖJAS K2 LLC
- LEIDĖJAS Microsoft
- DATA 2007–06–29

- „Online“ reitingas: 58%, 226-a vieta

TOKYO

Dar iki šiol prisimenu vakarus, praleistus prie PSOne konsolės žaidžiant pirmąją žaidimo „Tenchu“ dalį. Tai buvo kažkas naujo ir nepakartojamo. Puiki kovos taktika bei žudymo technika tiesiog pakerėjo mane. Manau, kaip ir daugelį kitų šio žaidimo fanų. O tie, kurie turi naujos kartos konsolę „Xbox 360“, turės puikią galimybę tai patirti patys, nes naujovių tikrai yra.

„Tenchu“ serija jau seniai garsėjo kaip puikus įrankis virtualiai žudyti priešus. Žodis „laisvė“ puikiai tai apibūdintų. Laisvė žudyti priešus, juos netikėtai užklupti buvo ir yra pagrindinis šio žaidimo koziris.

Prieš pradedant kelionę

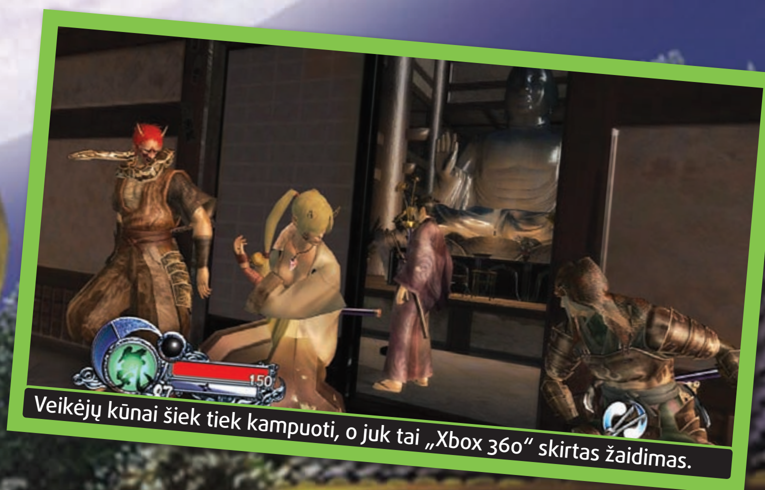
Pačioje žaidimo pradžioje jums teks susikurti savo kovotoją. Teks nuspręsti, kuo norite būti: stipriosios ar silpnosios lyties atstovu. O tada lieka visi kiti atributai — tatuiruotės, veido bruožai; galėsite pasirinkti akių, nosies, lūpų, antakių stilių. Taip pat ir drabužius. Žodžiu, susikurti tokį veikėją, kuris jums bus prie širdies. Dar galėsite pasirinkti ir kovos stilių — specialius kovos veiksmus, o vėliau nusipirkti ir naujų. Mano nuomone, galimybė žaidime sukurti savo kovotoją buvo tikrai puiki mintis. Nes galite žaisti už tą kovotoją, kuris jums tikrai patiks.

Žaidimo scenarijus

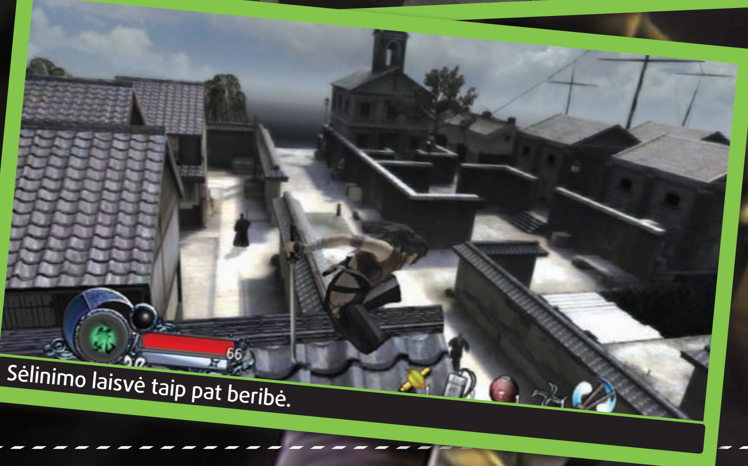
Žaidimo „Tenchu Z“ scenarijus yra viena silpniausių šio žaidimo vietų. Nors misijų yra visai nemažai, net 50, bet jos nelabai turi kažką bendro arba visai nedera prie scenarijaus. Dažniausiai norint atlikti misiją jums teks (kaip tik leidžia jūsų fantazija) nužudyti kokį nors priešą ar slapta pavogti įvairias dėžutes, svarbius dokumentus... Blogiausia yra tai, kad tos misijos dažnai kartojasi. O tai žaidėjui gali atsibosti ir pats žaidimas bus nebeįdomus. Žinoma, pasitaikys ir kitokių misijų, man patiko rinkti išdėliotus sprogmenis kaime. Ar sekti priešą taip, kad jis jūsų nepastebėtų. Čia jau turėtų atsiskleisti jūsų sėlinimo menas. Bet ir tai neatperka šio žaidimo pasikartojančių misijų rutinos. Nebent ištikimiausieji „Tenchu“ serijos fanai galėtų tai atleisti ir nekreipti į tai dėmesio.

Menas žudyti

Viena įdomiausių ir daugiausiai mano susidomėjimo pelniusi naujovė buvo priešų žudymo laisvė ir jos nauji


Veikėjų kūnai šiek tiek kampuoti, o juk tai „Xbox 360“ skirtas žaidimas.




Sėlinimo laisvė taip pat beribė.

veiksmai. Čia jokių ribų nėra, tik tavo vaizduotė gali sukurti priešų nužudymo vaizdinį ir jį paskui įgyvendinti žaidime. Tikriausiai ne veltui sklinda legendos apie nindzes, buvusius geriausius žudymo bei sėlinimo meistrus. Tad visa tai atsispindės ir žaidime. Galėsite nusukti priešams sprandus, nugriauti priešą ir prismeigti ar pribaigti priešą suvarydami jam kelis dūrius į nugarą, paleisti kraujo fontaną. Tai tik keli pavyzdžiai, nes žudymo veiksmų yra kur kas daugiau. Daug dar priklauso ir nuo jūsų pasirinkto kovos stiliaus, kai kuriate savo kovotoją žaidimo pradžioje.

Taip pat vienas man patinkantis dalykas šiame žaidime yra sėlinimo galimybė. Čia jūsų fantazijai ir vėl bus suteikta laisvė. Galėsite laipioti namų stogais, sienomis, slapstytis už medžių, krūmų ar namo kampų. Žinoma, yra ir kitų objektų, už kurių galėsite pasislėpti ir likti nepastebėti priešų.

Tik labai gaila, kad priešų dirbtinis intelektas pasirodė bukas. Jie net nereaguoja į pavojaus signalus. Tiksliau, reaguoja, bet tik kelias sekundes, o toliau vėl sau lyg niekur nieko ramiai nueina.

Aplinka ir muzika

Žaidimo grafika tikrai galėtų būti tokia pati, kaip ir skambanti žaidime muzika. Deja, taip nėra. Aplinkos grafika nors ir nesiekia naujos kartos konsolių lygio, bet nėra labai bjauri. Japoniški namų stogai atrodo detaliai ir gražiai. Žaidėjams iš karto turėtų suteikti puikią senovės Japonijos atmosferą. Gamtos vaizdai, krentantys šešėliai tai pat nors ir nėra aukščiausio lygio, bet atrodo pakankamai gražiai. Nežinau, kodėl kūrėjai neišnaudojo visos „Xbox 360“ galios kurdami „Tenchu Z“ aplinkas, bet tikriausiai turėjo rimtų priežasčių. Nes galėjo būti kur kas geriau.

Muzika žaidime skamba tiesiog puikiai. Gražiai skamba japonų fleitos garsai ir būgnų dūžiai. Jie be galo gražūs, bent jau man — kartais paklausau namuose ir tokios muzikos. Žaidimo „Tenchu“ muzikiniai takeliai visada būdavo mieli ausiai, tad nenuostabu, kad kūrėjai pasistengė ir šį kartą.

Laisvė įvairiai ir netikėtai pulti priešus, tačiau siužeto nėra.

Baigiant pasakojimą apie nindzes

Norėčiau dar pasakyti: jei esate nindzių gerbėjas arba jums tiesiog patinka žaidimai apie nindzes, tai šis žaidimas kaip tik jums. Aišku, norint pažaisti šį žaidimą, reikia pirmiausiai turėti „Xbox 360“, nes „Tenchu Z“ yra skirtas tik šiai naujos kartos konsolei. Tik nežinia, kiek dar ilgai nindzės išsilaikys šioje platformoje, ar sulauksime tęsinio.

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pirmosiomis minutėmis — susižavėjimas, o paskui — begalinė rutina. **6,0**

ĮDOMUMAS Įdomumas buvo tik žudyti priešus ir tam suteikta laisvė. **9,0**

GRAFIKA Iki naujos kartos grafikos lygio dar toloka. **7,0**

GARSAS Garsai ir muzika tiesiog puikūs. **9,0**

VALDYMAS Nesudėtingas, lengvai priprantama. **8,0**

IŠVADA Žaidimas nei geras, nei blogas. Norintieji palaipioti stogais ar paskersti keletą priešų turės tam puikią progą.

GALUTINIS 7,8

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausimus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

Ar „Lucas Arts“ kompanija planuoja išleisti „Star Wars: Knights of the Old Republic 3“ dalį? Jeigu planuoja, parašykite datą. Ar bus „Star Wars: Force Unleashed“, skirtas PC?
Eimantas, Radviliškis.
Nesigirdi nieko nei dėl „Star Wars: KOTOR 3“, nei dėl „Force Unleashed“ išleidimo PC. Šis žaidimas pasirodys tik PS3, PS2 ir X360 konsolėms kitų metų viduryje.

Kiek yra „Final Fantasy“ dalių, skirtų PC? Kokia paskutinė? Kiek ji kainuoja? Ar jūs esate rašę recenziją „BloodRayne 2“ žaidimui? Jei taip, tai kiek balų jam skyrėte?
Gabriella, Klaipėda.
PC išleistos trys „Final Fantasy“ serijos: VII, VIII ir XI, kuri yra MMORPG stiliaus. XI dalies kaina yra apie 140 Lt, dar mėnesinis mokestis apie 50 Lt per mėnesį.
„BloodRayne 2“ recenziją rašėme 2005–ųjų metų rugsėjį, įvertinome — 8,3.

Jei ilgiau padirbu su kompiuteriu, jis išsijungia. Ką daryti, kad taip nebūtų?
Norbertas, Biržų r.
Ko gero, perkaista. Kreipkitės, kur pirkote, kad apžiūrėtų.

Ar pasirodys „God of War 3“, skirtas PS2 konsolei?
Edvinas, Vilnius.
Abejojame, tęsinį turėtų kurti PS3 konsolei.

Kiek kainuoja „Halo 2“ PC versija ir kur ją galima rasti?
Virginijus, Jurbarkas.
Žaidimą reikia užsisakinėti iš interneto parduotuvių. Perkant www.game.co.uk, kuri gali atsiųsti žaidimą į Lietuvą, kaina yra apie 160 Lt.

Ar veiks „Crysis“ žaidimas su tokiu PC: AMD 64 5600+, 2GB RAM, GeForce 8600GT?
Kazimiras, Vilnius.
Veiks. „Crysis“ minimalūs reikalavimai tokie:
CPU: Athlon 64 3000+/Intel 2.8 GHz
Video: Nvidia 6600 / ATI X1600
RAM: 1GB
HDD: 6GB

Kokie žaidimai apie dinozaurus yra skirti PC? Ar tiks vaizdo plokštė Radeon 9600 128MB žaidimams „Colin McRae Rally Dirt“ ir „Lost Planet“?
Tomas, Molėtų r.
Naujų žaidimų su dinozaurais PC nelabai yra. Su minėta plokšte šių žaidimų nepažaisite, ji per silpna.

Kada pasirodys „Brothers in Arms: Hells Highway“? Kokie bus šio žaidimo reikalavimai?
Mantas, Skuodo r.
Žaidimas turi pasirodyti lapkričio viduryje. Reikalavimai dar nepaskelbti.

Kiek maždaug kainuos PS3 konsolė po metų?
Justinas, Šiauliai.
Tikrai neatsakysime. Kažkiek turėtų atpigti.

Kada pasirodys „Halo 3“, skirtas PC?
Sha2ow.
Neaišku, ar iš viso pasirodys, dar nieko nepaskelbta. X360 konsolėje žaidimas pasirodys rugsėjo pabaigoje.

Kodėl nebededate diskų į dėkliukus?
Lukas, Kaunas.
Dedant į dėkliukus reikia labai anksti paruošti DVD medžiagą, kad spėtume pasigaminti dėžutes su viršeliais. Todėl tekdavo dėti jau senstelėjusius dalykus. Dabar turime daugiau laiko diskui paruošti, todėl galime įdėti naujesnę informaciją.

Kiek yra „Colin McRae“ žaidimų? Gal galite juos visus išvardinti? Ar yra „Shrek“ pirmos dalies žaidimas?
Tomas, Vilnius.
1998 Colin McRae Rally
2000 Colin McRae Rally 2.0
2003 Colin McRae Rally 3
2004 Colin McRae Rally 04
2005 Colin McRae Rally 2005
2007 Colin McRae: DiRT
Žaidimo pagal pirmąjį „Shrek“ nėra.

Kada pasirodys „Sin Episodes Emergence“ kita dalis?
Tomas, Radviliškis.
„Sin Episodes“ projektas dabar sustabdytas. Kūrėjų kompanija „Ritual“ yra parduota kitai, turėjo įvairių problemų, tad žaidimo ateitis neaiški.

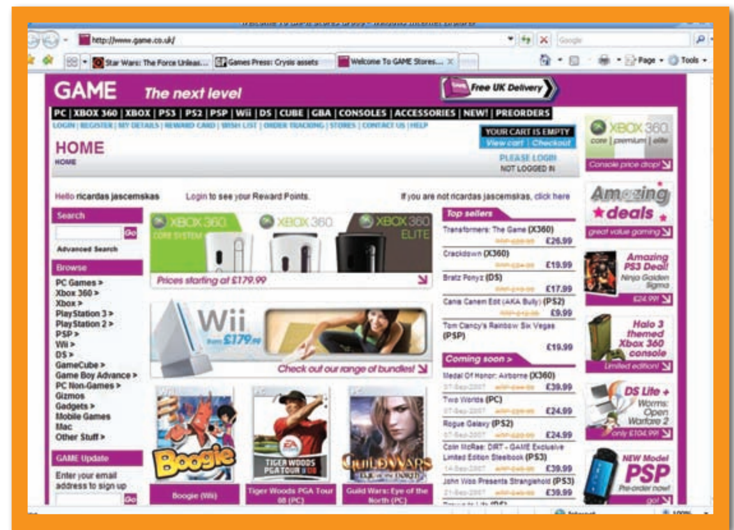
Ar žinote kokią gerą ir tvarkingą internetinę parduotuvę (ne eBay), nes noriu ko nors kompiuteriui ar kokios konsolės, o Lietuvoje net valgyti pirkti neapsimoka. Ar galima šiuos kuponus atsiųsti internetu?
Tadas, Kaunas.
Mes kreipiamės į jau minėtą www.game.co.uk. Kuponus siųsti internetu galima.



Ar „Assassins Creed“ atsiras ir skirtas PC? Kada pasirodys „Devil May Cry 4“?
Elijus, Klaipėda.
Taip, „Assasin‘s Creed“ turi pasirodyti PC lapkričio mėnesį, tačiau mes tuo šiek tiek abejojame, nes iki šiol nebuvo parodyta normali jo žaidžiama versija, tad tikėtina, jog žaidimo pasirodymas bus atidėtas.
„Devil May Cry 4“ pasirodys kitų metų pradžioje.



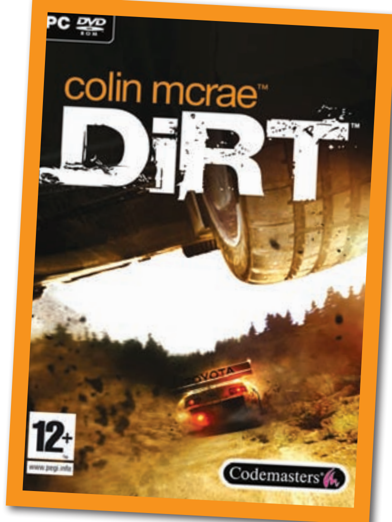
Kokie „Ultimate Spider Man “ ir „Matrix: Path of Neo“ reikalavimai? Kokie geriausi CD–R diskai, ant kurių galima piešti paveikslėlį su funkcija „Light Stribe“?
Ernestas, Vilnius.
„Ultimate Spider Man“ reikalavimai: 1.2 GHz CPU, 256MB RAM, 64MB video.
„Matrix: Path of Neo“ reikalavimai: 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, GF 5200/ATI 8500 video.
„LightScribe“ palaikantys diskai: „Acme“, „Imation“, „Verbatim“.



Kada atsiras naujų „Prince of Persia“ žaidimų? Kodėl jie apleido šį ypač įdomų žaidimą? Ar galima užsisakyti žaidimų iš prekybos vietų, tarkime, „Topo Centro“ ir pan.?
Ovidijus, Plungės r.
„Prince of Persia“ serija sustabdyta dėl „Assasin's Creed“, nes jį kuria tie patys žmonės, dirbę su „Prince“ žaidimais. Žaidimus turėtų būti galima užsakyti didesnėse prekybos vietose. Žinoma, ne visus, tik tuos, kuriuos įmanoma atvežti į Lietuvą.

Ar bus „GTA San Andreas Stories“? Jeigu taip, ar jis bus skirtas PS2?
Justinas, Šiauliai.
Negirdėjome.

Kiek kainuoja žaidimas „Colin McRae Rally Dirt“?
Andrius, Rokiškio r.
Angliška versija kainuoja apie 200 Lt, rusiška — apie 40 Lt.



Kur galima įsigyti „GTA Liberty City“? Kiek jis kainuoja? Iš kokios svetainės galima parsisiųsti „GTA San Andreas“ automobilių papildymo paketą?
Gytis, Naujoji Akmenė.
„Liberty City Stories“ galima rasti didesnėse žaidimų pardavimo vietose, kompiuterių prekybos centruose. PS2 versijos kaina — 100 Lt, PSP – 200 Lt. GTA modifikacijų ieškokite svetainėje www.thegtaplace.com.

Kada pasirodys „FIFA 08“, „NBA 08“ ir „NHL 08“?
Tomas, Vilnius.
Rugsėjo pabaigoje ar spalio pradžioje.

Kada bus išleistas „Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3“?
Linas, Vilnius.
Lapkričio viduryje.

Norėčiau sužinoti, kas girdėti apie „Lord of the Rings“ žaidimus? Ar bus nauja „Battle For Middle Earth“ dalis? Ačiū.
Lordasss.
Be „LOTR Online: Shadows of Angmar“ MMORPG šios serijos žaidimo daugiau kol kas nieko negirdėti.

Ar bus „Gears of War 2“?
Snežana, Vilnius.
Taip, žaidimo tęsinys „Xbox 360“ konsolei kuriamas, tačiau kol kas jokių detalių nepaskelbta.





Kada pasirodys kokia nors paroda apie žaidimus, išskyrus E3?
Tomas, Radviliškis.
Jau, turbūt, perskaitėte apie „Games Convention 2007“ numerio temoje. Kitos stambiausios pasaulyje žaidimų parodos: „Tokyo Game Show“, vykstanti rugsėjo pabaigoje Japonijoje ir „Game Developers Conference“, kuri vyksta vasario pabaigoje.



SKELBIMAI

Siūlau apsilankyti www.nws.lt! Šiame tinklapyje esu ir aš. Parašykite forume savo nuomonę apie NWS.
Vilius, Vilnius.

Norėčiau pirkti „Thousand Arms“ žaidimą.
Tel.: (678) 74161, Greta, Vilnius.

Parduodu visus „Žaidimai“ žurnalus, tik visus kartu.
Tel.: (635) 14768, Kazimiras, Vilnius.

Parduodu CD–RW ROM.
Tel.: (677) 33161, Tomas, Molėtų r.

Perku „Metal Gear Solid“ žaidimą, tik anglišką versiją ir tik iš šiauliečių.
Tel.: (690) 25485, Justinas, Šiauliai.

Parduodu PC žaidimus: „Syberia 2“, „Night Watch“, „Prince of Persia: The Sands of Time“, „Imperial Glory“, „Shrek 2“ ir visus „Stronghold“.
Tel.: (688) 19108, Lukas, Kaunas.

Parduodu CD–RW diskasukį už 50 Lt ir žaidimus: „Medal of Honor“, „Alien assault war on chest“ ir „TES Morrowind“ su dviem papildymais. Kaina sutartinė, tik Kaune.
Tel.: (688) 19108, Lukas, Kaunas.

Pirkčiau „Harry Potter and Qvidditch World Cup“, „Shrek 1“, „Laros Croft“ žaidimus, „Indiana Jones“. Dėl kainos susitarsime, gerai būtų Vilniuje.
Tel.: (643) 28382, Tomas, Vilnius.

Parduodu naujausius žaidimus, turiu „Lara Croft Anniversary“, „Test Drive Unlimited“, „Spider Man 3“, „Over Lord“, „Stalker Shadow of Chernobyl“, „Resident Evil 4“, „Acient Wars Sparta“...
Tel.: (680) 17055, Tomas, Radviliškis.

Pirkčiau tik iš kauniečių PSP.
Tel.: (618) 82342, Tadas, Kaunas.

Pirkčiau tik iš klaipėdiečių „Devil May Cry 3“.
Tel.: (618) 16150, Elijus, Klaipėda.

Pirkčiau ir parduočiau arba keisčiau PS2 žaidimus. Pigiai parduodu PS2 memory card (8MB).
Tel.: 2670235, Vilius, Vilnius.

Parduodu tik vilniečiams žaidimus ir filmus. Geriau SMS „labas“ tinkle.
Tel.: (635) 94886, Ernestas, Vilnius.

Pirkčiau „Prince of Persia: Sands of Time“, „Prince of Persia: The Two Thrones“ (PC versijas). Tik SMS „Ežio“ tinkle.
Tel.: (692) 77633, Ovidijus, Plungės r.

Parduodu žaidimus: „Cold Fear“, „NFS Carbon“, „Prince of Persia: The Two Thrones“, „Spider Man 2“, „Area 51“, „Doom 3“.
Tel.: (693) 99625, Andrius, Rokiškio r.

Parduodu vairą „Logitech MOMO Racing Force Feedback“, mažai naudotas (su garantija), kaina — 350 Lt.
Tel.: (643) 11743, Vykintas, Pasvalio r.

KODAI

BIOSHOCK

Dėmesio, reikia redaguoti žaidimo failą, prieš ką nors keisdami susikurkite kopiją. Su „Notepad“ atidarykite bylą „defuser.ini“, esančią žaidimo kataloge. Priskirkite funkcinius klavišus kodams, pavyzdžiui F10=fly. Tada spauskite klavišą žaisdami ir įjungsite kodą. Kodai išsijungia užkrovus naują teritoriją ar po animacijos intarpo.

Dievo režimas — god
Kiaurai sienas — ghost
Skrydis — fly
Išjungti skrydžio ir vaiduoklio režimus — walk
Teleportuotis į nuorodą — teleport

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Pradėkite žaidimą su komandinės eilutės parametru „-enableconsole“. Tuomet žaisdami žaidimą spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.



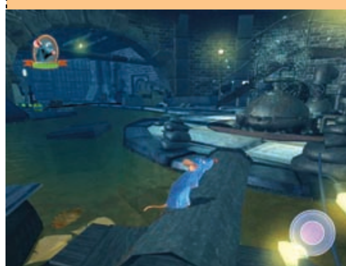
Dievo režimas — god
Visi ginklai — allweapons
Šoviniai visiem ginklam — allammo
Visi ginklai, šoviniai ir 100 adrenalino — loaded
Patobulinti ginklą vienu lygiu — upgradeweapon
Kiaurai sienas — ghost
Skrydis — fly
Išjungti skrydžio režimą — walk
Trečiojo asmens vaizdas — behindview [0 ar 1]
Informacija ekrane — showhud
Lėtas judėjimas, normalus greitis 1 — slomo [0.1-1000.0]
Paleisti nurodytą demo — demoplay [pavadinimas]
Įrašyti demo — demorec [pavadinimas]
Nustoti rašant demo — stopdemo

TWO WORLDS

Žaisdami spauskite ~ ir konsolių lange suveskite „TwoWorldsCheats 1“. Tada veskite kodus.

Papildomas auksas — AddGold [skaičius]
Papildomi patirties taškai — AddExperiencePoints [skaičius]
Papildomi parametrų taškai — AddParamPoints [skaičius]
Papildomi įgūdžių taškai — AddSkillPoints [skaičius]
Pakelti veikėjo lygį — ec.dbg levelup
Visi įgūdžiai — ec.dbg skills
Kiaurai sienas — PhysX.Door.RemoveAll 1
Duoti teleportų aktyvatorių — Create Teleport_Activator
Duoti visraktį — Create Lockpick
Duoti nurodytą daiktą — Create [pavadinimas]
Persikelti į žymeklio vietą — Jump2
Pilnas žemėlapis — ResetFog
Išjungti kodų režimą — TwoWorldsCheats 0

RATATOUILLE



Pakraukite išsaugotą žaidėjo profilį ar sukurkite naują. Tada rinkitės „Extras“ pagrindiniame meniu. Tuomet eikite į „Gusteau's Shop“ ir pasirinkite „Secrets“. Pasirinkite „Code [skaičius]“ ir veskite atitinkamą kodą. Kai kodą atrakinsite, spauskite ant jo pavadinimo, kad jį įjungtumėte. Kodas bus išsaugotas. Kai kurių kodų negalima išjungti.

Code 01 Labai lengvas sunkumo lygis* — Pieceocake
Code 02 Nėra žalos iš priešų, tik nuo vandens ir krentant* — Myhero
Code 04 Priešai herojaus nemato* — Spyagent
Code 06 Atakuoti su galva — Hardfeelings
Code 07 Kelių žaidėjų režimas — Slumberparty
Code 08 Visi piešiniai — Gusteauart
Code 09 Visi čempionato režimai — Gusteauship
Code 10 Visi mini žaidimai — Mattelme
Code 11 Visi video — Gusteauvid
Code 12 Visi papildomi piešiniai — Gusteaures
Code 13 Visi Svajonių Pasauliai Gusteau parduotuvėje — Gusteaudream
Code 14 Visos skaidrės Gusteau parduotuvėje — Gusteauslide
Code 16 Visi daiktai Gusteau parduotuvėje — Gusteaucombo
Code 17 +5000 Gusteau taškų — Gusteaupot
Code 18 +10,000 Gusteau taškų — Gusteaujack
Code 19 +50,000 Gusteau taškų — Gusteauomni

*** Šio kodo neatrakinsite tol, kol nenusipirksite už Gusteau taškus.**

TRANSFORMERS: THE GAME

Meniu, kuriame yra pasirinkimai „Campaign“, „Bonus“ ir „Options“ spauskite nurodytus klavišus.

Visos misijos — Žemyn, Aukštyn, Kairėn, Dešinėn(3), Aukštyn, Žemyn

Cybertron misijos — Dešinėn, Aukštyn(2), Žemyn, Dešinėn, Kairėn(2)

Nesibaigianti sveikata Kairėn(2), Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Dešinėn.

Nesibaigiantys šoviniai — Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Aukštyn(2), Žemyn.

Nėra mašinų, policijos ir karių — Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn.

Žaisti su Generation 1 Jazz — Kairėn, Aukštyn, Žemyn(2), Kairėn, Aukštyn, Dešinėn

Žaisti už Generation 1 Cartoon Megatron — Žemyn, Kairėn(2), Žemyn, Dešinėn(2), Aukštyn

Žaisti už Generation 1 Cartoon Optimus Prime — Žemyn, Dešinėn, Kairėn, Aukštyn, Žemyn(2), Kairėn

Žaisti už Generation 1 Robo-vision Optimus Prime — Žemyn(2), Aukštyn(2), Dešinėn(3)

Žaisti už Generation 1 Starscream — Dešinėn, Žemyn, Kairėn(2), Žemyn, Aukštyn(2)

CALL OF DUTY 2

Pasirinkite „Game Options“ ir įjunkite konsolę. Žaisdami spauskite ~ ir iškvietę langą įrašykite „developer 1“. Pasirodys „Load“ mygtukas. Spauskite ant jo ir pasirinkite norimą lygį. Tada užsikrovus vėl iškvieskite konsolę ir suveskite „devmap“. Vėl iškvieskite konsolę ir veskite kodus:

Dievo režimas — god
Užpildyti amuniciją ir granatas — give ammo



Visi ginklai, amunicija, šarvai ir sveikata — give all
Duoti nurodytą daiktą — give <pavadinimas>
Skrydžio režimas — ufo
Kiaurai sienas — noclip
Nematomas — notarget
Savižudybė — kill
Teleportacija į tašką — jumptonode
Lygio pasirinkimas — map <pavadinimas>
Misijos rinkinio pasirinkimas — /seta <pavadinimas>

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

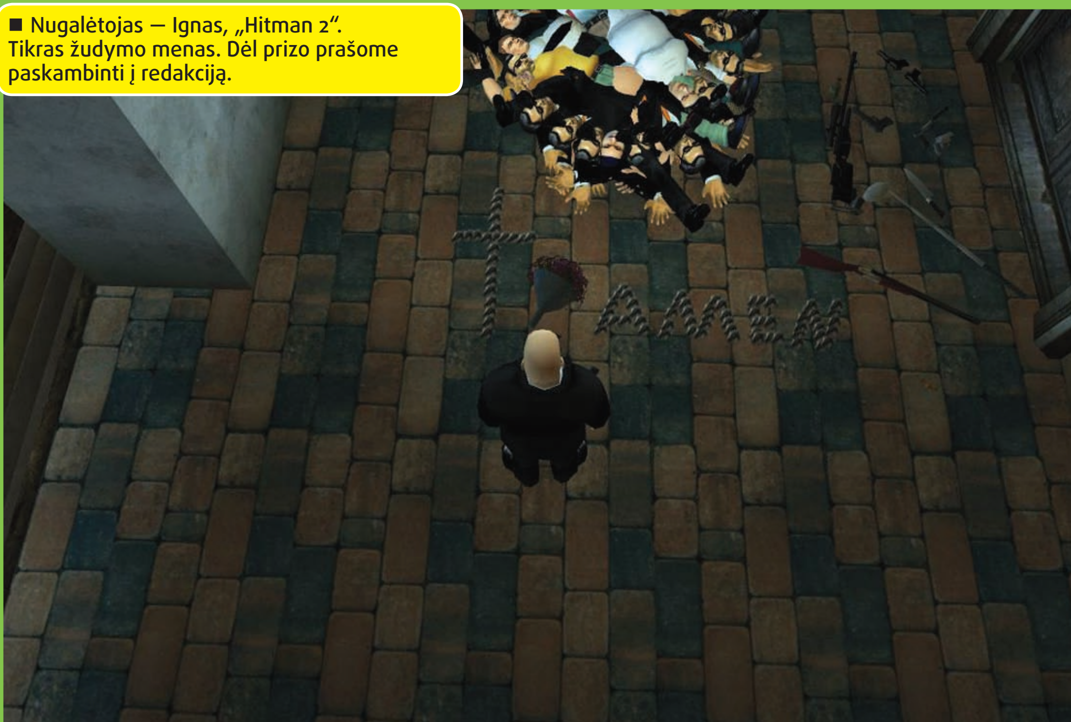
Žaisdami spauskite Enter ir veskite kodus.

Pridėti manos herojui — /cheat mana [vardas] +[skaičius]
Atimti maną iš herojaus — /cheat mana [vardas] -[skaičius]
Pridėti resursų — /cheat resource [žaidėjo vardas] [resursas] +[skaičius]
Atimti resursų — /cheat resource [žaidėjo vardas] [resursas] -[skaičius]
Pridėti Juggernauts ir Air Destroyers šalia sostinės — /cheat safe
Pridėti pastatą ar dalinį rodyklės vietoje — /cheat add [skaičius] [tipas]
Visa technika ištirta — /cheat tech [taikinys] tech [on|off]
Sukurti naują žemėlapį— /cheat mapgen
Suteikti norimą dominavimą — /cheat dominance [dominavimas] [taikinys]
Atskleisti žemėlapį — /cheat reveal
Sukelti taiką, sąjungą ar karą — /cheat [ally|peace|war] [taikinys]
Pakeisti tyrinėjimo konfigūracijas — /cheat explore [normal|explored|all]
Pabaigti statomą pastatą — /cheat finish
Laimėti misiją — /cheat victory



„Skrynšotų“ konkursas

Įdomiausi vaizdai iš žaidimų.



■ Nugalėtojas – Ignas, „Hitman 2“. Tikras žudymo menas. Dėl prizo prašome paskambinti į redakciją.



■ „S.T.A.L.K.E.R.“ Oinis



■ „Gothic“ Xardas



■ „NBA07“ SuperTurbo



■ „Fifa“ Modestas Pajarskas

IŠ GYVENIMO



EILINĮ KARTĄ ATIDARIAU SPINTĄ IR IŠ AKIŲ LYGYJE ESANČIOS LENTYNĖLĖS PAĖMIAU NAUJĄ KOJINIŲ PORĄ. TEN GULI IR DAUGIAU KASDIENIŠKŲ DRABUŽIŲ, TAD ŠI SPINTA DAŽNAI YRA VARSTOMA. IR TIK KARTAIS, LABAI RETAI, SUSIMĄSTAU, KAD PAČIOJE ŽEMIAUSIOJE LENTYNĖLĖJE IRGI KAI KO YRA. TAI, KO NELIEČIAU JAU ILGĄ LAIKĄ IR KO NEIŠMETU GALBŪT VIEN DĖL SENTIMENTŲ PRAEIČIAI. TRYS MAIŠAI, SKLIDINI KASEČIŲ. TOKS NEPRAKTIŠKAS DAIKTAS TA KASETĖ. PASILIKUSI TIK GŪDŽIAUSIOSE PROVINCIJOSE, O VISUR KITUR SUVIRŠKINTA LAIKO. ATSIMINIMAI, ISTORIJA IR NOSTALGIJA — GEROS PRIEŽASTYS TURĖTI TUOS TRIS MAIŠUS ŽEMIAUSIOJE LENTYNĖLĖJE. BET NEPAKANKAMOS, KAD PRISIKELTŲ TAI, KAS KADAISE TURĖJO GALIOS STOVĖTI GARBINGIAUSIOSE KAMBARIŲ VIETOSE.

ŽVILGSNIS KRYPSTA Į KITĄ LAIKMENĄ, KURI VIS DAR BLIZGA ANT DARBASTALIO. ČIA JUK SUKASI VISAS VEIKSMAS, ČIA SUSITELKIA VISAS MANO, ŠEIMININKO, DĖMESYS. KOMPAKTINIAI DISKAI — ŠTAI NAUJŲ LAIKŲ FORMATAS! LAZERINIS AMŽIUS ATVERIA AUTOMATINIUS VARTUS! PATI ĮVAIRIAUSIA MEDŽIAGA SANTRUMPOMIS PAŽYMĖTA MARKERIU ANT VIENODŲ LYG KAREIVIŲ UNIFORMOS SIDABRINIŲ PAVIRŠIŲ. ŠI ARMIJA ĮKALINO KASETES ANKŠTUOSE MAIŠUOSE, O PATI ĮSITVIRTINO STRATEGIŠKAI SVARBIAUSIOSE KAMBARIO VIETOSE. IR JŲ DAUG. BE GALO DAUG. NIEKAS, RODOS, NEPANEIGTŲ KOMPAKTINIŲ DISKŲ NAUDOS IR AMŽINUMO... JEI NE VIENAS NEDIDELIS UŽRAŠAS MANO ATMINTINĖJE: „PERKELTI MEDŽIAGĄ Į DVD“...

TIK LAIKO STOKA, PASIRODO, LEIDŽIA KOMPAKTŲ DALINIAMS LIKTI DISLOKUOTIEMS ANT DARBASTALIO PAKYLOS. ANKSČIAU AR VĖLIAU JUOS PAKEIS SUNKIASVORIAI ANTRININKAI, SUTAUPYSIĄ NEMENKĄ PLOTĄ STALO ERDVĖS. SPRENDIMAS JAU PRIIMTAS, TEREIKIA TIK TRUPUČIO LAIKO. NESKUBĖSIU DABAR RAŠYTI ODŽIŲ DVD FORMATUI. TEREIKIA UŽFIKSUOTI ŠĮ TAIP GREITAI KINTANČIO PASAULIO MOMENTĄ IR PRIPAŽINTI, KAD IR TAI TĖRA LAIKINAS PASIRINKIMAS, KURĮ SAVU LAIKU PAKEIS NAUJOS KARTOS ANALOGAI. EI, MES JAU ŽINOME JŲ PAVADINIMUS! TAD ŠIO NUMERIO RL CLUB TEMA BUS DEDIKUOTA VIS DAR EGZISTUOJANČIAM, BET PO TRUPUTĮ SAVO POZICIJAS PRADĖSIANČIAM UŽLEISTI DVD FORMATUI. ĮVERTINKIME JĮ, KOL ŠIS DAR NEATSIDŪRĖ MAIŠUOSE ŽEMIAUSIOJE SPINTOS LENTYNĖLĖJE...

MESSIAH

Šunys prieš piratavimą

Malaizijoje sąmoningi dėl piratavimo ne tik žmonės — štai du šunys Lucky ir Flo buvo apdovanoti medaliais už per šešis mėnesius trukusias operacijas surastus daugiau nei pusantro milijono piratinių DVD filmų diskus.

Šie šunys yra turbūt vieninteliai tokie pasaulyje, kurie yra išmokyti užuosti optinius diskus. Du juodus labradorus Malaizijai paskolino amerikiečių asociacija „Motion Picture Association“. Jokios kitos kovos su piratavimu programos nepasirodė tokios efektyvios, kaip naudojimasis šių medaliais apdovanotų šunų paslaugomis.

„Neįtikėtina, kokių rezultatų jie mums padėjo pasiekti per tokį trumpą laiką!“ — pasakojo valdžios atstovas, turėjęs garbės gyvūnams uždėti jų apdovanojimus. — „Malaizija pasiryžo susidoroti su piratais ir visu piratavimo reiškiniu. Sekdami įkandin šiems šunims, mes savo tikslą labai greitai pasieksime“.

Tegu teisybės ir dorovės šalininkai tirpsta iš pasitenkinimo ir potencialūs piratai virpa iš baimės skaitydami statistiką, kurios priekyje, išdidžiai iškėlusi snukius į viršų, žygiuoja įžymybėmis tapusi šunų porelė: iš viso buvo rasta 1,6 milijono DVD diskų, 3 DVD gamybos mašinos bei 97 kompaktinių diskų „kepyklos“. To vertė yra maždaug 15 milijonų litų. Reidų metu buvo suimti net 26 žmonės.

Šunys nėra tik gražus sumanymas norint akcentuoti kovą su piratavimu ar ją paversti herojiška. Patys nusikaltėliai tai kuo puikiausiai suprato, tad jie buvo paskelbę maždaug 75 000 litų premiją už susidorojimą su šunimis. Teisėsauga tai sužinojo, tad gyvūnai buvo akylai saugomi.

Šunys, žinoma, negali užuosti, diskai yra originalūs ar piratiniai. Bet atsižvelgiant į tai, kad jie yra atradę nelegalios produkcijos net už netikros sienos, tai įsitikinimas diskų oficialumu žmonėms tebūna juokų darbas.

Ypač pavykus tokiam eksperimentui, šių šunų treneris Airijoje imsis treniruoti dar vieną porą, kuri kovos su piratavimu. O apdovanotieji gyvūnai dabar keliaus į Niujorką, kur dalyvaus įvairiuose pasirodymuose, tęs nelegalių filmų paieškos tradicijas.



Manchester United komandoje – devynmetis



Daugelis mano, jog DVD gali suteikti pramogą arba išsaugoti informaciją, laiko tai pagrindinėmis šios laikmenos savybėmis. Bet štai atsirado apsukresnis veikėjas. Vienas toks senelis nusiuntė „Manchester United“ komandai DVD su vaizdo medžiaga, kurioje jo devynmetis anūkas žaidžia futbolą. Jei tas siuntinys nebūtų sulaukęs atsako, šio pranešimo dabar neskaitytumėte.

Rhain Davis gimė Anglijoje, bet persikėlė gyventi į Australiją, kai jam buvo ketveri. Tie likę penkeri metai nepakeitė jo ištikimybės gimtinei ir to fakto, kad anglai futbolą lošia stipriau už australus. Tokios pačios pozicijos, akivaizdu, laikėsi ir vaikio senelis. Tad buvo nuspręsta apeliuoti į „Manchester United“ klubą.

Devynmetis tapo liaupsintojų taikiniu, kai vaizdo medžiaga su ištraukomis iš rungtynių pateko į Youtube. Tą pačią medžiagą gavo ir „Manchester United“ komandos atstovybė. Neatsispyrė pagundai jie vaikio išmėginti, tad pasirašė su juo kontraktą. Žinoma, tai tik bandomasis laikotarpis, nėra net abejonių, kad kalbama apie žaidėjo auginimąsi, o ne žaidžiančios komandos papildymą devynmečiu. Komandos atstovai daug informacijos neatskleidžia, bet bando spaudoje ir internete sukilusias aistras nuraminti — atseit, tokio amžiaus vaikų jie priima kasmet apie 40, tik laikas parodys, ar su Davis kontraktas bus pratęstas. Pačiam vaikiui didžiausią įspūdį paliko galimybė susipažinti su komandos žaidėjais, kuriuos laiko idealais.

Šis atvejis išskirtinis todėl, kad sėkmę lėmė būtent nusiųstasis DVD. Nežinia, ar būtų radę „Manchester United“ atstovai tą vaizdo medžiagą kitaip. Na, o dabar komandai belieka pasiruošti bangai DVD, atplaukiančiai iš daugybės vilties gavusių vaikų ir jų gimdytojų.

http://www.youtube.com/watch?v=hG47FDenyXw

HD DVD vs Blu Ray



Nors DVD dar laikosi nagais įsikibęs į savo vartotojus, vis dažniau nuskamba diskusijos, kas jį visiškai pakeis — HD DVD ar Blu Ray? O gal šie formatai gebės tobulėti sinchroniškai?

Formatų įsigalėjimo svertai kol kas juda apie vidurį, tad kiekvienas kurios nors kompanijos nusičiaudėjimas bet kada gali viską apversti aukštyn kojom. Ir nors atrodo, kad pagrindinės diskusijos vyksta dėl to, kokiose talpose netolimoje ateityje žiūrėsime filmus, iš tikro stiprų balsą turi ir konsolių gamintojai. Juk amžini priešai „Sony“ ir „Microsoft“, atstovaujantys labiausiai tarpusavy konkuruojančias „Playstation 3“ ir „Xbox 360“, savo konsolėse įdiegė ne ką kitą, o „Blu Ray“ (PS3) ir HD DVD („Xbox 360“) skaitytuvus. Tad mūšis tarp jų turėtų tik įsibėgėti, o dabar stebime reiškinį rinkoje, kurį galėtume prilyginti Pasauliniam karui.

Štai „Paramount Pictures“ ir „DreamWorks Animation SKG Inc.“ paskelbė savo būsimą produkciją orientuosiantys į HD DVD formatą, nors palaikys ir „Blu Ray“. Toks pranešimas tik sukėlė dar daugiau sumaišties. Šios naujienos jau palies trečiosios „Šreko“ dalies bei „Transformerių“ filmo DVD versijas. Taip pat būsimuosius kompanijų „Paramount Pictures“, „DreamWorks Pictures“, „Paramount Vanage“, „Nickelodeon Movies“ bei „MTV Films“ leidinius. Bet štai Steveno Spielbergo filmai pasirodys abiem formatais. Tai toli gražu nereiškia, kad „Blu Ray“ formatas bus silpnai palaikomas. Štai „Warner Bros.“ kompanija žada palaikyti abu formatus (tarp kitko, ji lieka vienintelė iš didžiausiųjų, nepasirinkusi vieno formato). Bet du gigantai platintojai „Blockbuster Inc.“ bei „Target Inc.“ pareiškė savo solidarumą „Blu Ray“ formatui. Čia lieka ir „Sony Pictures“, „Twentieth Century Fox“, „The Walt Disney Co.“ bei „Metro–Goldwyn–Mayer“. O „Universal“ tuo tarpu laiduoja už produkciją HD DVD.

Čia ir suklumpa pasimetę pirkėjai, negalėdami apsispręsti, kuris formatas dominuos rinkoje. Skubėti neleidžia ir nemažos grotuvų kainos. Nors jos jau spėjo smarkiai nukristi, vis dar nėra tas technikos saldainiukas, kurį lengva ranka dovanotumėte savo vaikui ar sutuoktiniui kokia nors svarbesne proga. „Sony Blu Ray“ grotuvas kainuoja apie 1 300 litų, o „TOSHIBA“ HD DVD — nuo 800 litų. Atkreipkite dėmesį, kad tai jau maždaug perpus sumažintos kainos.





Mažesnė HD DVD kaina, kaip manoma, gali pasirodyti patrauklus argumentas vartotojams. Bet juk „Blu Ray“ talpina beveik dvigubai daugiau informacijos (HD DVD — 30 GB, „Blu Ray“ — 50 GB). Ir nors HD DVD grotuvai šiuo metu labiau paplitę, įskaičiuokime „Playstation 3“ konsoles ir „Blu Ray“ vėl išsiverš į priekį. Čia laukia dar vienas pasikeitimas. Statistika byloja, jog su konsolėmis žaidžiantys žmonės perka daug mažiau filmų, nei tie, kurie turi grotuvus, pritaikytus žiūrėti filmus. „Blu Ray“ gamintojai žada, kad jau visai greitai kainos susilygins su konkuruojančio formato kainomis ir tai bus tobulesnis gaminys už tiek pat pinigų, kiek kainuoja HD DVD. Pastarojo šalininkai atkerta, kad „Blu Ray“ sunkiau gaminti, reikėtų keisti daug gamybos technologijų ir įrenginių, o HD DVD esąs ne taip smarkiai nuo mums įprasto DVD atitolęs reikalas.

Jeigu jums dar nesusisuko galva, tai pasakysiu trumpai, kad dar ne vieną ir ne du argumentus išsakys abi pusės. Ir migruos kompanijos iš vienos pusės į kitą. Anksčiau ar vėliau turėtų išsiskirti nugalėtojai, nes vargu ar pirks vartotojas du įrenginius, kad pamatytų visus savo mėgstamus filmus.

DATOS EUROPOJE

SPALIS	
02 NBA Live 08	sportas
05 CSI: Hard Evidence	nuotykių
12 American Civil War	strategija
12 DarkStar One	kosminis
12 HoMMV: Tribes of the East	strategija
12 Overclocked	nuotykių
12 RACE 07 - The WTCC Game	lenktynės
12 Rail Simulator	simuliatorius
12 Spider-Man: Friend or Foe	veiksmo
12 Star Assault	kosminis
19 Campus	veiksmo
19 Football Manager 2008	sportas
19 Galactic Assault: Prisoner of Power	kosminis
19 Paradise City	nuotykių
19 Tabula Rasa	MMORPG
19 Half-Life 2: The Orange Box	FPS
26 BlackSite: Area 51	FPS
26 Clive Barker's Jericho	FPS
26 Juiced 2: Hot Import Nights	lenktynės
26 The Witcher	RPG
26 Pro Evolution Soccer 2008	sportas

EUROPOS TOP

1. Enemy Territory: Quake Wars
2. The Sims 2: Bon Voyage
3. World in Conflict
4. Company of Heroes: Opposing Fronts
5. Medal Of Honor: Airborne
6. FIFA 08
7. The Settlers: Rise of an Empire
8. Bioshock
9. Medieval II: Total War Kingdoms
10. World of Warcraft: The Burning Crusade

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. (1) Need For Speed: Carbon (PCK 06/12, 9,5)
2. (3) Counter Strike 1.6
3. (2) Lineage II
4. (4) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)
5. (5) NBA Live 07 (PCK 06/11, 5,2)
6. (6) World of Warcraft
7. (10) S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (PCK 07/05, 9,2)
8. (7) Resident Evil 4 (PCK 07/05, 8,8)
9. (9) FIFA 07 (PCK 06/11, 8,9)
10. (12) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PCK 06/05, 8,9)
11. (13) Runescape
12. (8) Counter Strike Source
13. (11) Gothic 3 (PCK 07/01, 7,5)
14. (14) FlatOut 2 (PCK 06/10, 8,7)
15. (15) Tomb Raider: Anniversary (PCK 07/07, 8,6)

Iškrito:
Warcraft III: Frozen Throne, Stronghold: Crusader
N – naujas tope; S – sugrįžęs į topą.

DATOS LIETUVOJE (PC IR KONSOLĖMS)

RUGPJŪTIS

Spalio 5 d.

PC LOTR The Battle for Middle-Earth Anthology
PC Rail Simulator
X360 Crackdown Classic
X360 NBA Live 08
X360 Viva Pinata Classic
PS3 Madden NFL 08
PS2 NBA Live 08
PSP Tiger Woods PGA Tour 08
DS Naruto Ninja Council

Spalio 12 d.

PC Spider-Man: Friend or Foe
X360 Crash of the Titans
X360 Project Gotham Racing 4
X360 Spider-Man: Friend or Foe
PS3 NBA Live 08
PS3 Skate
PS2 Crash of the Titans
PS2 Spider-Man 3 Platinum
PS2 Spider-Man: Friend or Foe
PSP Spider-Man: Friend or Foe
PSP Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
Wii Spider-Man: Friend or Foe
DS Donkey Kong Jungle Climber
DS Spider-Man: Friend or Foe
DS Tony Hawk's Proving Ground
GBA Crash of the Titans

Spalio 19 d.

PC Half-Life 2: The Orange Box
PC Thrillville: Off the Rails

BALTIJOS TOP 10 (GNT PLATINAMŲ ŽAIDIMŲ)

PC

1 World of Warcraft
2 World of Warcraft - Burning Crusade
3 The Sims 2 Seasons
4 Warcraft 3: Reign of Chaos
5 Heroes of Might and Magic 4
6 Counter-Strike: Source
7 Diablo 2
8 Ford Street Racing
9 Need for Speed Underground 2
10 Diablo II: Lord of Destruction

XBOX 360

1 Forza Motorsport 2
2 Gears of War
3 Need for Speed Most Wanted
4 Need for Speed Carbon Classics
5 Crackdown
6 NBA Live 07
7 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
8 Dead or Alive 4 Classic
9 FIFA 07 Classics
10 Lego Star Wars II: The Original Trilogy

PS3

1 Ford Street Racing
2 Gran Turismo 4 Platinum
3 Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
4 Tekken 5 Platinum
5 NBA Live 07
6 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
7 Prince of Persia: The Two Thrones
8 WRC: Rally Evolution Platinum
9 Need for Speed Carbon Platinum
10 The Sims 2 Platinum

ManoGalerija

MOKI PLAUKTI? KUR? INTERNETE AR VANDENS PARKE?

Ateik į **ManoGalerija.lt**, kviesk registruotis savo draugus ir laimėk pakvietimus sau ir 4 savo draugams į **Vichy** vandens parką. Prisijunk ir išreikšk save!

Ateik
Kviesk
Laimėk

Akcija vyksta iki spalio 31 dienos. Daugiau informacijos www.ManoGalerija.lt

Jei jau esi mobilus – būk ir stilingas

laika

Melodijos ir MP3

Polifoninės melodijos: rašyk SMS: **EXEP KODAS**, siųsk numeriu **1321**, kaina 2 Lt. *pvz.: exep axel*
Monofoninės melodijos: rašyk SMS: **EXEM KODAS**, siųsk numeriu **1321**, kaina 2 Lt. *pvz.: exem axel*
Tikro garso melodijos: rašyk SMS: **EXETRUE KODAS**, siųsk numeriu **1326**, kaina 5 Lt. *pvz.: exetrue sorry*
Nusiųsk draugui: EXEP KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

NAUJOS LIETUVIŠKOS

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
69 Danguje / Gyvenu	**gyvenu**	**gyvenu**
Dangus 2 - Liudas / Rytais	rytais	rytais
Jurga Šeduikytė / Instrukcija	instrukcija	instrukcija
Neo / Akimirka	akimirka	akimirka
4Fun / Love or Leave	**4fun**	**4fun**

SUPER TOP 10

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
1. Mika / Relax (Take It Easy)	mikarelax	-
2. Mika / Grace Kelly ★	**grace**	-
3. Bob Sinclar & Cutee-B / Rock This Party	rockthis	rockthis Ⓚ
4. Borat / Kazakhstan Anthem	kazak	-
5. Justin Timberlake / My love ★	**mylove**	-

NAUJAUSIOS MELODIJOS

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Take That / Patience	patien	-
Gwen Stefani / Wind it up	windit	-
Shakira / Illegal ★	**illegal**	-
Snoop Dogg / That's that	thatstha	-
Eminem / You don't know	youdo	-
Sean Paul / Give it up to me	giveitup	-
Rihanna / We ride	weride	-
Fergie / Fergalicious	ferga	-
Pussycat Dolls / Wait a minute	minute	-
P Diddy / Come to me	cometome	-

РУССКИЕ TOP5

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Виа Гра / Цветок и нож	tsvetokv	-
Дима Билан / Невозможное возможно	vozmozhno	-
Дискотека Авария и Фриске / Малинки	malinki	-
Банд'Эрос / Коламбия Пикчерз ★	**kolambia**	-
Город 312 / Фонари	fonari	-

AMŽINI HITAI

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Tina Turner / What's Love Got To..	-	gottodo Ⓚ
Celine Dion / My Heart Will Go On	willgo	willgo Ⓚ
Michael Jackson / Billie Jean	billieje	-
Queen / We are the champions	champion	-
Bryan Adams / Summer of '69	summerof	-
The Eagles / Hotel California	hotelcalif	-

Žaidimai telefonams

Rašyk SMS: **EXEGAME KODAS**, siųsk numeriu **1336**. Kaina 10 Lt. *Pvz.: exegame car*
Nusiųsk draugui: EXEGAME KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

Public Sex Kamasutra

Laika siūlo!

Siųsk sms: **EXEGAME publicsex**

Fantazijos apie seksą viešose vietose – labai įprastas dalykas. Public Sex Kamasutra susideda iš daugybės sekso aktų viešose vietose, kur besimylintieji gali būti užtikti, tokiose kaip paplūdimys, baras, klasė ar net boso stalas! Šis gidas su detaliais aprašymais padės tau mėgautis viešų sekso pozų asortimentu.

Motorola C975, E1000, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V80, V975, Nokia 2650, 2652, 3100, 3105, 3108, 3120, 3200, 3205, 3220, 3230, 3250, 3300, 3510i, 3560, 3585, 3590, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6235i, 6260, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6670, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Siemens A60, C60, C65, CF62, CV65, CX65, CXV65, M65, S65, SL55, SL56, SL65, Sony Ericsson K700i, K750i, W550, W550i

Pile Up!

Siųsk sms: **EXEGAME pileup**

PileUp! – mėgstamiausias interneto žaidimas atkeliauja į mobiliuosius telefonus ir dėlionių žaidimai niekada nebebus nuobodūs. Mėtyk trijų rutulių rinkinius ant krūvos pagal jų spalvą ir priversk juos pranykti. Rink taškus, bonusus ir stebėkis žaidimo tikroviškumu. PileUp! – naujas ir smagus žaidimas mobiliajam telefonui.

Motorola L6, C380, C450, C550, C975, C980, E1000, PEBL U6, RAZR V3i, RAZR V3x, SLVR L7, V1050, V180, V220, V3, V300, V303, V330, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V600, V620, V635, V975, V980, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6020, 6021, 6060, 6100, 6101, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7370, 7600, 7610, 7650, 7710, 8910i, 9300, N-Gage, N-Gage QD, N70, N90, Samsung D500, D500E, D600, E330, E338, E530, E620, E630, E635, E700, E710, E720, E730, E800, E820, E860, P510, X100, X450, X460, X480, X600, X640, X660, Z105, Z107, Z130, Z140, Z300, Z500, Z540, ZV10, ZV30, Siemens C65, C72, C75, CF75, CV65, CX65, CX70, CX75, CXV65, M65, S65, SX1, Sony Ericsson J300i, K300, K500i, K508i, K700i, K750i, P900, S700, T618, T630, V800, W550i, W800i, W900i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z800

PeepTris

Siųsk sms: **EXEGAME peeptris**

Tai nėra eilinė tetrio versija. Šiame naujame žaidime taves laukia būrelis žavių ir puikių formų merginų...

Motorola C380, C390, C698P, C975, C980, E365, RAZR V3i, RAZR V3x, V1050, V180, V186, V190, V220, V235, V300, V303, V330, V360, V400, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V555, V557, V620, V635, V80, V975, V980; Nokia 3152, 3155, 3155i, 3220, 3230, 3250, 3620, 3660, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6102, 6111, 6125, 6131, 6152, 6155, 6155i, 6170, 6230, 6230i, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6270, 6280, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7610, 8800, 8801, E60, E61, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N80, N90, N91, N92; Panasonic X200; Samsung C100, C110, C200, C207, C210, C225, C230, D100, D357, D500, D550, D600, D720, D730, D800, D820, E105, E300, E310, E316, E317, E330, E335, E338, E340, E350, E360, E530, E600, E620, E630, E635, E700, E710, E720, E730, E750, E760, E770, E800, E810, E820, E850, E880, P400, P510, T309, T809, X100, X120, X140, X450, X460, X475, X480, X490, X495, X497, X600, X608, X620, X640, X660, X700, X800, Z110, Z130, Z140, Z150, Z300, Z308, Z310, Z540, Z700, ZV10, ZV30, ZX10; Siemens C65, C66, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, S75, SK65, SL65, SL75; Sony Ericsson J300, J300i, K300, K500i, K508i, K700i, K750i, P900, P908, P910i, S600, S700, S710, V800, W550, W550i, W600, W800i, W810i, W900, W900i, Z500, Z520i, Z800.

Subaru

SUBARU RALLY CHALLENGE

Siųsk sms: **EXEGAME subaru**

Tik prisėdęs prie sportinio Subaru Impreza WRX mašinos vairo, tu žinai, kad šis pasivažinėjimas vertas gyvenimo. Tai ne tik karščiausia ralio mašina, tai pasaulinė ralio mašina laiminti daugybę tarptautinių varžybų. Užvesk variklį ir pajausk greitį prisėdęs prie Subaru Impreza WRX STI.

Nokia 3152, 3155, 3155i, 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5140i, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6061, 6070, 6080, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6126, 6131, 6136, 6151, 6152, 6155, 6155i, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6235, 6235i, 6255, 6255i, 6260, 6265, 6265i, 6270, 6275i, 6280, 6282, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, 7610, 8800, 8801, E50, E60, E62, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N92, N93, N95, Samsung D307, D500, D500E, D600, D720, D730, D800, D820, E530, E610, E620, E720, E730, E750, P207, P700, X700, X800, Siemens C65, C66, C75, CF110, CF75, CFX65, CL75, CV65, CX65, CX70, CX75, CXV65, M65, M75, S65, SF65, SL65, Sony Ericsson J300, J300i, K300, K500i, K600i, K610i, K700i, K750i, K800i, S700, S710, W700i, W800i, W810i, W850i, W900, W900i, Z200, Z500, Z520, Z520i, Z530i

Spalvoti paveiksliukai

Rašyk SMS: **EXEI KODAS**, siųsk numeriu **1321** Kaina 2 Lt. *Pvz.: exei car*
Nusiųsk draugui: EXEI KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

EXEI scodcs4
EXEI varoitus
EXEI happens
EXEI death02
EXEI val32
EXEI gm2928
EXEI fingero
EXEI car02
EXEI playboy
EXEI vip
EXEI src3
EXEI beach
EXEI bi4291
EXEI lavalamphoney
EXEI ferrari2
EXEI persan
EXEI cutedog

Animacijos

Rašyk SMS: **EXEANI KODAS**, siųsk numeriu **1328**. Kaina 3 Lt. *Pvz.: exeani shell*
Nusiųsk draugui: EXEANI KODAS 370XXXXXXX
Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

EXEANI censored
EXEANI bi4708
EXEANI pig
EXEANI mobbush2
EXEANI mobdollar
EXEANI glowingstar
EXEANI mobsexy
EXEANI voltage
EXEANI white
EXEANI sexything

Spalvoti paveiksliukai, JAVA žaidimai ir polifoninės melodijos tinka OMNITEL, BITĖS ir TELE2 abonentams, užsisakiusiems WAP paslaugą. Jei siųnčiate žinutę draugui, mokėsite pats. Polifoninių melodijų užsakymui tinka dauguma žinomų Nokia, Motorola, Alcatel, LG, Samsung, Siemens ir SonyEricsson modelių, kurie groja polifonines melodijas. Monofoninės melodijos tinka visiems Nokia modeliams. Tikro garso (mp3) melodijos tinka tiems NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS ir SONY ERICSSON telefonų modeliams, kurie atkuria mp3 formatą (pasitikrinkite savo telefono specifikacijas). Ⓚ -ženklu pažymėti kūriniai yra išgarsinti garsaus atlikėjo, bet neįdainuoti. Spalvotų paveikslėlių užsakymui tinka dauguma žinomų Nokia, Motorola, Alcatel, LG, Samsung, Siemens ir SonyEricsson modelių su spalvotu ekanu. Animuotos ekrano užsklandos tinka tiems telefonų modeliams NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS ir SONY ERICSSON, kurie suderinti animuotiems paveiksliukams (pasitikrinkite savo telefono specifikacijas). **Kilus klausimams:** laika.lt@laikamobile.com

„Electronic Arts" konkursas

TO DAR NEBUVO!

LAIMĖK X360 ŽAIDIMĄ!





PRAĖJUSIO NUMERIO NUGALĖTOJAS – AURIMAS STANKIUKYNAS IŠ MARIJAMPOLĖS, JAM ATITENKA „XBOX 360" ŽAIDIMAS „DEF JAM ICON". PRAŠOME PASKAMBINTI Į REDAKCIJĄ.

ATSPĖK, KIEK BALŲ „PC KLUBAS" ĮVERTINS NAUJĄJĮ EA ŽAIDIMĄ „SKATE" IR LAIMĖK „XBOX 360" ŽAIDIMĄ „HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX"!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui", UAB „UPG Baltic", Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Labiausiai patikęs darbas DVD diske:

Norėčiau šio žaidimo išsaugojimų bei „treinerių" DVD diske:

EA konkursas:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų naujas el. paštas:
pcklubas@upg.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

Siųsk kuponą ir laimėk lietuvišką žaidimą: „Traktoriukai"!

Prizą už praėjusio numerio kuponą laimėjo Karolis Gaivenis iš Utenos. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203


PC klubas
MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™